

PENERAPAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) PADA PENGUKURAN EFEKTIFITAS APLIKASI SATUSEHAT

Acmad Nurhadi¹, Elly Indrayuni²

¹ Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

² Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Bogor, Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98 Jakarta Pusat, Indonesia

achmad.ahh@bsi.ac.id

ABSTRAK

SATUSEHAT adalah sebuah *platform* aplikasi yang dahulu bernama Peduli Lindungi saat wabah Covid-19 melanda, namun sekarang berubah menjadi SATUSEHAT yang bertujuan untuk mempermudah akses masyarakat dalam mencari informasi seputar kesehatan, seperti artikel, jadwal praktik dokter, dan pemesanan obat. Sepanjang penggunaan aplikasi tersebut, belum ada pembahasan mengenai efektifitas aplikasi tersebut sehingga Penggunaan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan SATUSEHAT. Hasil dari penelitian didapat Pengujian validitas sudah valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel yaitu rata-rata diatas 0.195, sedangkan hasil pengujian *reliability* didapatkan nilai Cronbach Alpha antara 0 dan 1 yaitu rata-rata 0.750 dan untuk perhitungan skala UEQ atribut tertinggi yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*) memiliki skor *mean* 0,833 dan *varians* 1,34, sedangkan atribut terendah Kebaruan (*Novelty*) memiliki *mean* 0,520 dan *varians* 1,26. Sehingga pada hasil menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari beberapa aspek ada tergolong nilainya paling rendah diantara nilai aspek lainnya yaitu aspek Kebaruan (*Novelty*), maka perlu adanya evaluasi pada aspek kebaruan demi meningkatkan dan kenyamanan kepuasan pengguna. Selain itu, metode UEQ juga dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam aplikasi Kesehatan lainnya, sehingga penggunaan metode ini memiliki potensi yang luas dalam bidang pengembangan aplikasi berbasis Kesehatan.

Kata kunci : Aplikasi, SATUSEHAT, *User Experience Questionnaire*

1. PENDAHULUAN

Dunia terus berkembang, peradaban masih berputar sesuai dengan tingkat budaya yang terbentuk dalam masyarakat. Diawal tahun 2020 dunia diguncang oleh merebaknya pandemi Covid-19, pandemi ini memicu kepanikan yang sangat luar biasa diseluruh penduduk dunia. Covid-19 adalah krisis penyebaran penyakit terkait virus corona, yang sebelumnya dikenal sebagai Pneumonia Wuhan karena merebak dikota Wuhan di tiongkok. Penyakit ini memiliki ciri asli seperti flu biasa dan dapat menyebar dari orang ke orang, namun karena merupakan virus baru, dibutuhkan waktu bagi tubuh manusia yang belum pernah terinfeksi untuk menghasilkan antibodi. Penudaan tubuh manusia pada tahun 2020. Jurnal teknologi informasi dan komputasi (INTECOS). Menghasilkan antibodi menyebabkan virus ini menyebar ke paru-paru dan menyebabkan infeksi pada paru-paru atau kondisi yang dikenal dengan pneumonia.

Mengingat belum adanya vaksin untuk melindungi tubuh manusia dan penyebaran sangat cepat, salah satu langkah yang dinilai efektif adalah memperlambat penyebaran virus Covid-19. Dengan memperlambat penyebaran virus di masyarakat, diharapkan alat kesehatan mampu merawat pasien yang ada, sehingga fasilitas kesehatan tidak habis akibat tidak seimbangnya jumlah pasien dan fasilitas kesehatan.

Salah satu keberhasilan pemerintah adalah pengembangan aplikasi Pedulilindungi. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mewaspadai

masyarakat saat tiba di suatu wilayah yang terjangkit Covid-19, mengetahui lokasi puskesmas dan melacak jika ada orang yang berisiko tertular virus menular Covid-19. Waktu awal perilisn aplikasi Pedulilindungi yang begitu singkat dan menimbulkan pertanyaan tentang kegunaan aplikasi ini untuk digunakan di masyarakat. (Lidendi) Pedulilindungi adalah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu instansi pemerintah terkait mencegah penyebaran penyakit coronavirus (COVID-19). Program ini mengandalkan partisipasi masyarakat untuk berbagi Informasi perjalanan lokal dan menelusuri riwayat kontak pasien Covid-19 [1].

Paling cepat 1 maret 2023 dengan pengajuan saat ini di kementerian Kesehatan (Kemenkes). Aplikasi Pedulilindungi telah Resmi berubah menjadi aplikasi Kesehatan masyarakat bernama SATUSEHAT, aplikasi ini dapat membantu semua orang dalam hal pengendalian berupa pemantauan, pelacakan dan pemeberantasan Covid-19, kementerian komunikasi dan informatika membuat keputusan khusus untuk mengatur pemantauan, pelacakan dan pemagaran infrastruktur, sistem dan aplikasi telekomunikasi. Saat menggunakan aplikasi SATUSEHAT, diperlukan proses registrasi yang melibatkan memasukan data pribadi, dalam keterangannya selasa 28 february lalu, selaku pakar teknologi kesehatan direktur transfmomasi digital (DTO) kementerian kesehatan, Setiaji mengatakan bahwa SATUSEHAT akan mengalami perubahan besar dan masyarakat dapat menggunakannya sebagai SATUSEHAT mobile. Orang yang sudah mengunduh pedulilindungi dapat

memperbarui secara otomatis atau manual melalui *Playstore* dan *APP Store*. Pada tahap Awalnya, pengguna IOS melaporkan pembaruan ke aplikasi, dan saat ini juga akan tersedia untuk pengguna *android* dalam waktu dekat. Setiaji mengatakan, *profile*, vaksin Covid-19 sertifikat, dan tiket vaksinasi Covid-19 tersinkronisasi secara otomatis. Nantinya, aplikasi *mobile* SATUSEHAT secara bertahap akan menambah rencana pengembangan fungsi kesehatan pribadi yang akan diintegrasikan ke dalam rekam medis elektronik (RME) melalui *platform* aplikasi SATUSEHAT, mulai dari vaksinasi anak, antrean rumah sakit dan informasi pembelian obat, yang akan tersedia dengan pembaruan. Dari aplikasi SATUSEHAT MOBILE, pemerintah berharap portal tersebut menjadi panduan bagi sektor swasta untuk mengembangkan TI dan kesehatan baik di negara maupun di kawasan untuk menerapkan standar interoperabilitas data yang sama dengan platform SATUSEHAT. Di dalam keputusan itu juga menyatakan bahwa seluruh RME yang dimiliki oleh setiap fasilitas kesehatan bersifat wajib Untuk terhubung ke *platform* SATUSEHAT dengan standar informasi dan sistem referensi sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh mereka Kementerian Kesehatan selambat-lambatnya pada tanggal 31 Desember 2023. Proses ini penting lakukan agar informasi yang terkandung dalam RME dapat disinkronkan dan diluncurkan analisis lebih lanjut sebelum menggunakannya untuk mendukung kebijakan kesehatan tambahan di Indonesia mengintegrasikan RME di masing-masing fasyankes di platform ini, hal ini akan datang memudahkan untuk mendapatkan informasi tentang semua pasien dan fasilitas kesehatan yang merujuk riwayat medis pasien lebih awal. [2]

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data menggunakan Observasi dan Wawancara.

a. Observasi

Hasil penelitian ini hal ini dilakukan dengan mengamati secara langsung apa yang dilakukan oleh narasumber dalam aplikasi Pedulilindungi yang sekarang menjadi update menjadi aplikasi SATUSEHAT sebagai salah satu alternatif untuk mengurangi penyebaran Covid-19.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan data refrensi dengan membaca jurnal yang ada mengenai evaluasi kepuasan pengguna pada aplikasi SATUSEHAT menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

c. Kuesioner

Kuesioner ialah teknik untuk mengumpulkan data melalui formulir yang telah diisi pertanyaan yang dapat ditunjukkan kepada seseorang atau sekelompok orang dalam organisasi. Tanggapan

dianalisis oleh pihak-pihak dengan tujuan tertentu melalui kuesioner, pihak tersebut dapat mempelajari reaksi responden dan mencoba mengukur sesuatu, ditemukan dalam proses pengisian kuesioner kecuali beberapa banyak dan sejauh mana batas perasaan yang disampaikan dalam kuesioner [3].

2.2. Aplikasi SATUSEHAT/Pedulilindungi

Pedulilindungi/SATUSEHAT adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu lembaga pemerintah dalam pengawasan untuk mencegah penyebaran virus corona (Covid-19). Aplikasi ini diciptakan oleh Kemen-Kominfo pada tahun 2020 dan dipercaya komitmen sosial satu sama lain serta bagian informasi lokasi mereka saat mengemudi sehingga anda dapat mecnari riwayat kontak itu bisa dilakukan bagi mereka yang menderita Covid-19. Pengguna aplikasi ini juga akan menerima pemberitahuan kapan berada di keramaian atau di suatu daerah merah, yaitu area yang dipastikan ada orang yang positif terinfeksi Covid-19 atau pasien dalam pengawasan untuk mencegah penyebaran Covid-19 di masyarakat. Pandemi ini menyebabkan tatanan kehidupan baru bagi masyarakat di berbagai daerah. Pola interaksi dalam tindakan yang sering dilakukan dengan setiap pertemuan tatap muka semakin diadaptasi dengan bantuan platform digital. Pengguna teknologi informatika mutlak diperlukan untuk merespon kondisi pandemi Covid-19, berbagai askes digunakan untuk mengatasi penyebaran Covid-19 yang merupakan salah satu cara yang paling dominan adalah pendekatan teknis.

Program pedulilindungi tergolong sangat baru karena diluncurkan pada tahun 2020, program ini adalah gagasan dari kominfo, gugus tugas Covid-19 yang mengkoordinir kementerian BUNN, BNPB, Kemenkes, TNI, Polri dan Kemenpan-RB yang dalam hal ini berdasarkan peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 171 tahun 2020, yang berisi menyangkut penetapan permohonan Pedulilindungi sehubungan dengan pelaksanaan pemantauan Corona-Virus 2019 (COVID-19). Aplikasi yang kini ada Kementerian Kesehatan (Kemenkes) sudah tersedia resmi mengubah Pedulilindungi menjadi aplikasi kesehatan masyarakat bernama SATUSEHAT, aplikasi ini dapat membantu orang setiap pengawasan suverilans berupa tracking, tracing, dan fencing Covid-19. Kementerian Komunikasi dan Informatika membuat keputusan khusus mengatur *tracking*, *tracing*, dan *fencing*, melalui infrastruktur telekomunikasi, dalam menggunakan aplikasi SATUSEHAT.

Membutuhkan proses pendaftaran dengan memasukan email atau nomor telepon pribadi, aplikasi ini diperlukan untuk orang yang menggunakan alat transportasi seperti kereta api, pesawat, *commuter line*, dan lain-lainya. Ada beberapa tempat seperti mal dan tempat-tempat olahraga, pengunjung harus melakukan scan barcode melalui aplikasi ini, ada tiga program

dalam transformasi digital kesehatan yang akan di implementasikan terlebih dahulu mengintegrasikan data, menyederhanakan, merampingkan aplikasi, dan membangun ekosistem inovasi program [4].

2.3. User Experience/Pengguna

Menurut Garret, pengalaman pengguna (UX) mengacu pada perilaku pengalaman pengguna saat menggunakan perangkat lunak. Hasil akumulasi pengalaman menciptakan kesenjangan dalam kaitanya dengan harapan atau tujuan pengguna. Semakin kecil jaraknya, semakin nyaman perasaan pengguna karena tujuan yang mereka tuju cocok dengan pengalaman aplikasi yang mereka gunakan. Pengalaman pengguna dapat dikonseptualisasikan dengan cara berbeda yaitu:

- Pemeriksaan aspek kepuasan kegunaan
- Pembobotan historis kinerja pengguna
- Istilah umum untuk semua persepsi dan tanggapan pengguna, baik yang diukur secara subjektif maupun objektif.

Terlepas dari terminologi yang digunakan, ada dua tujuan yang berbeda:

- Optimalkan kinerja manusia
- Optimalkan kepuasan pengguna dengan mencapai tujuan pragmatis dan hedonis [5].

2.4. Instrumen Penelitian

Terdapat beberapa instrumen penelitian yang peneliti gunakan diantaranya:

a. Google Form

Layanan yang disediakan oleh Google yang memungkinkan pengguna untuk membuat survei, kuis, dan kuesioner. Google form juga dapat membuat pertanyaan dengan jawaban yang berbeda seperti pilihan ganda, isian singkat atau jawaban panjang. Hal ini memungkinkan orang untuk memberikan komentar atau tanggapan kapan saja dan dimana saja, selama terhubung dengan internet. Ini memfasilitasi pengumpulan data yang efektif dari orang-orang yang berjauhan dan memiliki antarmuka pengguna yang sangat sederhana dan intuitif yang memudahkan bagi penggunanya, dengan Google Form, tidak perlu mencetak ulang atau kuesioner secara fisik. Google Form sangat cocok untuk digunakan dalam konteks yang berbeda [6].

b. SPSS

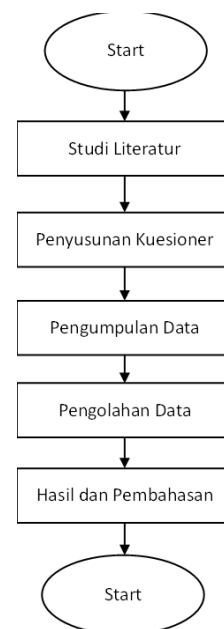
SPSS digunakan dalam pengolahan dan analisis data kuantitatif, karena mereka saling berhubungan dan juga termasuk dalam statistik. SPSS adalah singkatan dari *Statistical Product and Service Solutions*. Dalam statistik, selain menguji apakah data terdistribusi normal atau tidak, kita juga harus menguji apakah data dapat diandalkan dan tetap konsisten apabila pengukurannya dilakukan berulang kali. SPSS merupakan salah satu program aplikasi yang paling banyak digunakan untuk analisis statistik dalam ilmu sosial. kemampuan SPSS diperluas untuk melayani berbagai jenis pengguna (*user*), seperti untuk proses produksi di

pabrik, riset ilmu sains dan lainnya. Dengan demikian, sekarang kepanjangan dari SPSS adalah *Statistical Product and Service Solutions* [7].

Dimana untuk menguji validasi dan reliabilitas yang dimana validasi yaitu ukuran yang menunjukkan benar-benar memang variabel (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef) dan untuk realibitas Sugiarto dan Sijuntak mengacu pada pemahaman di mana perangkat digunakan penelitian sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang dapat dipercaya pengumpulan data dan dapat mengungkapkan data lapangan yang sebenarnya [8]

3. METODE PENELITIAN

Berikut adalah tahapan penelitian ini untuk memudahkan peneliti evaluasi kepuasan pengguna pada aplikasi Pedulilindungi yang kini telah berubah menjadi aplikasi yang bernama SATUSEHAT. Berikut Gambar 1 tentang alur penelitian:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti. Sementara itu, sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang memberikan Gambaran umum tentang populasi tersebut. Sampel penelitian memiliki karakteristik yang sama atau mirip dengan populasi, sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati. [9].

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dimana pada metode ini penulis akan menyebarkan kuisisioner pada aplikasi Pedulilindungi. UEQ memiliki banyak keunggulan salah satunya membandingkan pengalaman pengguna dimana dalam kuisisioner metode UEQ dibagi menjadi 6 skala penilaian dan 26 item pertanyaan yaitu :

- Daya tarik: daya tarik dalam pandangan umum bagi pengguna aplikasi, terlepas dari apakah mereka menyukai aplikasi tersebut atau tidak *Attractiveness*.
- Visibilitas: kemudahan pengguna aplikasi untuk menciptakan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi atau agar terbiasa dengan penggunaannya disebut *Perspicuity*.
- Kinerja : kecepatan dan interaksi pengguna aplikasi cepat dan efisien disebut *Efficiency*.
- Keandalan : mengontrol eksekusi atau penangkapan perilaku aplikasi yang diprediksi pengguna disebut *Dependability*.
- Saran : seberapa termotivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut dan menarik bagi sipengguna disebut *Stimulation*.
- Kreativitas dan inovatif : Penampilan dan desain inovatif dan kreatif untuk menarik minat pengguna disebut *Novelty* [10].

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggemirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 2. Pertanyaan Pada Metode UEQ

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini sebelumnya menentukan sampel Dimana penentuan tersebut adalah sebagai berikut

4.1. Penentuan Sampel

Untuk menghitung ukuran sampel pengguna aplikasi SATUSEHAT menggunakan Rumus Slovin, memerlukan nilai populasi (N) dan tingkat kesalahan (e). Dalam kasus saya, N= 105.000.000 juta orang dan e = 0,10 (10%).

Rumus Slovin untuk menghitung ukuran sampel adalah sebagai berikut:

$$n = N / (1 + Ne^2) \quad (1)$$

Dimana :

n : adalah ukuran sampel yang diinginkan,

N: adalah Populasi dan

e : adalah tingkat kesalahan yang diijinkan.

Lalu dimasukkan kedalam rumus:

$$n = 105.000.000 / (1 + 105.000.000 * (0,01)^2)$$

$$n = 105.000.000 / (1 + 105.000.000 * 0,01)$$

$$n = 105.000.000 / (1 + 1.050.000)$$

$$n = 105.000.000 / 1.050.000$$

$$n = 99,90$$

ukuran sampel dihitung dengan rumus Slovin N= 105.000.000 dan tingkat kesalahan (e) 10% dan hasilnya adalah 99,90 dibulatkan menjadi 100 sampel.

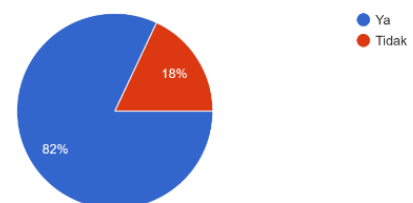
Dari hasil penelitian saya pada aplikasi SATUSEHAT menggunakan metode UEQ yang dimana 26 pertanyaan dan 7 skala penilaian. Para responden mengisi melalui online menggunakan *google form* dengan jumlah 100 responden.

- Menguji dengan *User Experience Questionare* (UEQ)

Pada evaluasi ini telah melibatkan 100 responden dimana 82% adalah hasil yang menggunakan aplikasi SATUSEHAT dan 18% tidak menggunakan aplikasi SATUSEHAT.

Apakah anda menggunakan aplikasi SATUSEHAT?

100 jawaban



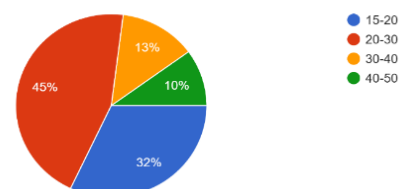
Gambar 3. Diagram Pengguna Aplikasi SATUSEHAT

- Rata-Rata Pengguna Aplikasi

Rata-rata pengguna aplikasi ini berkisar berumur 20-30 tahun yaitu sekitar 45% yang dimana pengguna aplikasi ini dipakai oleh banyaknya kalangan remaja dibandingkan kalang orang dewasa hanya 10%.

Usia

100 jawaban

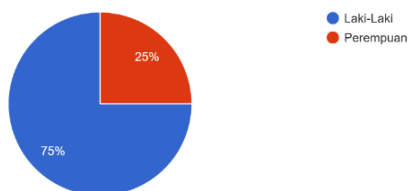


Gambar 4. Diagram Usia Pengguna Aplikasi SATUSEHAT

c. Jenis Kelamin

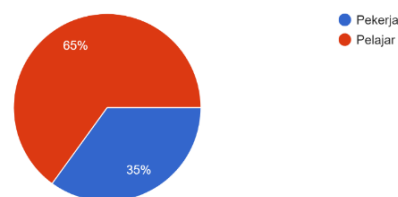
Dimana dikalangan banyaknya pengguna aplikasi ini yaitu laki-laki 75%, dibandingkan dengan perempuan hanya 25%.

Jenis Kelamin
100 jawaban



Gambar 5. Diagram Jenis Kelamin Responden

Status
100 jawaban



Gambar 6. Diagram Status Responden

Dibawah ini adalah hasil responden yang sudah mengisi kuesioner dan diproses melalui metode UEQ dibagi menjadi 6 skala penilaian dan 26 item pertanyaan.

d. Status

Banyaknya pengguna aplikasi ini berstatus pelajar 65% yang dimana sisanya berstatus pekerja 35%

Tabel 1. Tahapan Jawaban Responden

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	
1	0,8	3,0	1,7	100	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	0,9	2,9	1,7	100	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	0,4	3,4	1,9	100	kreatif	monoton	Kebaruan	
4	0,7	3,3	1,8	100	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	
5	0,6	3,6	1,9	100	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	0,6	3,2	1,8	100	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	0,9	2,6	1,6	100	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	0,9	2,5	1,6	100	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	0,5	3,1	1,7	100	cepat	lambat	Efisiensi	
10	0,1	3,1	1,8	100	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	0,9	2,9	1,7	100	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	0,8	3,1	1,8	100	baik	buruk	Daya tarik	
13	0,8	2,6	1,6	100	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	1,0	2,1	1,5	100	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	0,7	2,8	1,7	100	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	1,0	2,9	1,7	100	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	0,7	2,9	1,7	100	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	0,8	3,0	1,7	100	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	0,7	2,6	1,6	100	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	1,1	2,7	1,6	100	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	0,7	3,5	1,9	100	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	1,0	2,5	1,6	100	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	0,7	3,2	1,8	100	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	0,7	2,8	1,7	100	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	0,8	3,1	1,8	100	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	0,9	2,7	1,7	100	konservatif	inovatif	Kebaruan	

Pada Tabel 1 diatas menjelaskan Setelah semua jawaban responden mulai dilakukan dengan titik tengah, variasi dan simpangan baku dari setiap sebuah pertanyaan dan dikelompokkan menjadi 6 skala yaitu, daya tarik, kejelasan, kebaruan, stimulasi, efisiensi, dan ketepatan yang dimana setiap per item diberikan warna yang berbeda.

4.2. Menguji Validasi dan Reliabilitas Menggunakan SPSS

Dimana untuk menguji validasi dan reliabilitas yang dimana validasi yaitu ukuran yang menunjukan benar-benar memang variabel dan untuk realibitas mengacu pada pemahaman di mana perangkat

digunakan penelitian sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang dapat dipercaya pengumpulan data dan dapat mengungkapkan data lapangan yang sebenarnya.

Tabel 2. Pengujian Validitas

Variabel	Nilai r hitung	Tabel r tabel	keterangan
Attractiveness	.915	.195	Valid
Perspicuity	.888		Valid
Efficiency	.815		Valid
Dependability	.889		Valid
Stimulation	.888		Valid
Novelty	.838		Valid

Pada Tabel 2 diatas menjelaskan mengenai pengujian validitas dari masing-masing variable secara keseluruhan, Dimana masing-masing variable

memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, sehingga hasil quesioner tersebut bisa dikatakan data yang valid.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Reliability*

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Attractiveness	182.44	1683.501	.890	.758
Perspiciuity	182.57	1820.611	.866	.780
Efficiency	181.99	1844.030	.782	.786
Dependability	182.53	1832.676	.869	.782
Stimulation	182.81	1813.327	.866	.779
Novelty	181.72	1821.961	.807	.782
Total Skor	99.46	534.857	1.000	.933

Pada Tabel 3 diatas *Reliability* Metode seperti koefisien korelasi total atau *alfa Cronbach* dapat digunakan untuk mengukur keandalan meteran. Koefisien korelasi objek total mengukur sejauh mana setiap metrik keluaran berkorelasi dengan skor total metrik. *Alfa Cronbach* pada setiap variable diatas berada diantara 0 dan 1 sehingga Semakin tinggi nilai *Cronbach Alpha* (antara 0 dan 1), semakin baik.

Tabel 4. Skala UEQ (*Mean dan Variance*)

UEQ Scales (<i>Mean and Variance</i>)		
Daya tarik	0,833	1,34
Kejelasan	0,783	1,42
Efisiensi	0,813	1,36
Ketepatan	0,798	1,30
Stimulasi	0,713	1,42
Kebaruan	0,520	1,26

Pada Tabel 4 diatas menjelaskan bahwa:

1. Daya Tarik (*Attractiveness*)
Skor mean 0,833 menunjukkan bahwa aplikasi dianggap cukup menarik oleh pengguna. *Varians* 1,34 menunjukkan tingkat persepsi pengguna yang sedikit bervariasi tentang daya tarik produk ini.
2. Kejelasan (*Perspiciuity*)
Skor mean 0,783 menunjukkan bahwa produk relatif jelas dan mudah dimengerti. *Varians* 1,42 menunjukkan ada sedikit variasi persepsi pengguna mengenai kejelasan produk.
3. Efisiensi (*Efficiency*)
Skor mean 0,813 menunjukkan bahwa pengguna merasa produk cukup efisien. *Varians* 1,36 menunjukkan bahwa ada variasi moderat dalam persepsi efisiensi di antara pengguna.
4. Ketepatan (*Dependability*)
Skor mean 0,798 menunjukkan bahwa pengguna merasa produk cukup dapat diandalkan. *Varians* 1,30 menunjukkan tingkat variasi persepsi ketepatan yang relatif rendah di antara pengguna.
5. Stimulasi (*Stimulation*)
Skor mean 0,713 menunjukkan bahwa produk memberikan pengalaman yang cukup menyenangkan, meski tidak terlalu tinggi. *Varians* 1,42 menunjukkan ada variasi persepsi pengguna tentang seberapa menarik dan menyenangkan produk ini.

6. Kebaruan (*Novelty*) - Mean: 0,520; *Varians*: 1,26
Skor mean 0,520 menunjukkan bahwa pengguna merasa produk ini memiliki sedikit elemen kebaruan. *Varians* 1,26 menunjukkan persepsi kebaruan yang bervariasi namun cenderung rendah di antara pengguna.

Dari hasil diatas nilai yang paling kecil ialah kebaruan, maka skala tersebut harus ditingkatkan lagi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil menggunakan *Google Form*, *Excel* dan *Spss* bagi pengguna aplikasi SATUSEHAT menggunakan metode *User Experience Questionare* (UEQ) dari segi 6 skala yang ada seperti daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, dan kebaruan kesimpulannya adalah Pada evaluasi diantaranya 82% bahwa banyaknya pengguna atau responden dalam sampel yang digunakan dalam survei atau penelitian menggunakan aplikasi SATUSEHAT yang diantara usia kisaran 20-30 tahun yaitu 45%. Sedangkan diumur 40-50 hanya 10% yang dimana pengguna aplikasi SATUSEHAT mayoritas kebanyakan remaja dibanding orang dewasa. Pengujian validitas pada penelitian ini sudah valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel yaitu rata-rata diatas 0.195, sedangkan hasil pengujian *reliability* didapatkan nilai *Cronbach Alpha* antara 0 dan 1 yaitu rata-rata 0.750 dan untuk perhitungan skala UEQ pada beberapa atribut dapat dijabarkan Daya Tarik (*Attractiveness*) memiliki skor *mean* 0,833 dan *varians* 1,34, Kejelasan (*Perspiciuity*) memiliki skor *mean* 0,783 dan *varians* 1,42, Efisiensi (*Efficiency*) memiliki skor *mean* 0,813 dan *varians* 1,36, Ketepatan (*Dependability*) memiliki skor *mean* 0,798 dan *varians* 1,30, Stimulai (*Stimulation*) memiliki skor *mean* 0,713 dan *vairans* 1,42 dan Kebaruan (*Novelty*) memiliki *mean* 0,520 dan *varians* 1,26. Sehingga dari keseluruhan hanya ada beberapa aspek yang tergolong positif dan ada yang kurang yang dimana aspek daya tarik, efisiensi, tergolong positif, sedangkan kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan masih tergolong kurang. Pada hasil menggunakan metode *User Experience Questionare* (UEQ) dari beberapa aspek ada tergolong nilainya paling rendah diantara nilai aspek lainnya yang dimana masih dibawah rata-rata diantaranya di aspek kebaruan 0,52% maka perlu adanya evaluasi pada aspek kebaruan demi meningkatkan dan

kenyamanan kepuasan pengguna. Sedangkan saran untuk Kedepannya sering melakukan pengecekan terhadap semua segala aspek demi meningkatkan perfoma aplikasi SATUSEHAT agar bagi pengguna nyaman saat digunakan. Dan perlu untuk mengevaluasi aspek kebaruan sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan kepuasan pengguna. Penilaian ini dapat membantu mengidentifikasi kelemahan dalam produk, layanan, atau pengalaman pengguna yang dapat diperbaiki dan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA \

- [1] W. Sudiarso and G. B. Wiraditya, "HEURISTIC EVALUATION USABILITY ANALISYS ON INFORMATION AND TRACKING COVID-19 APPLICATION PEDULI LINDUNGI USING HEURISTIC EVALUATION," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [2] A. Tania Dwi Putri Manajemen Pelayanan Kesehatan, D. Administrasi Kebijakan Kesehatan, F. Ilmu Kesehatan Masyarakat, C. Author, and A. Tania Dwi Putri, "Challenges in implementing electronic medical record in Indonesia healthcare facilities," *Jurnal Medika Utama*, vol. 4, no. 3, pp. 3427–3431, 2023.
- [3] K. Nur Cahyo and E. Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika," 2019.
- [4] R. Indra Tektona, F. Setyawan, and F. Prima, "Kepastian Hukum Pemilik Data Pribadi Dalam Aplikasi Satu Sehat," *LSP-Jurnal Ilmiah Dosen*, vol. 3, no. 2, 2023, Accessed: Sep. 27, 2024. [Online]. Available: <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/117645>
- [5] E. Haerani and A. Rahmatulloh, "Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan," *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 01–10, Dec. 2021, doi: 10.33372/stn.v7i1.762.
- [6] D. Parinata¹ and N. D. Puspaningtyas², "Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika," *Mathema Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 56–65, 2021, Accessed: Sep. 27, 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/1008>
- [7] Nofrizal, "Aplikasi Komputer & Bisnis," 1st ed., B. Simamora and B. Chintia Utami, Eds., Pekanbaru Riau: Unilak Press, 2020, ch. 1.
- [8] Sugiono, Noerdjanah, and A. Wahyu, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *JURNAL KETERAPIAN FISIK*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020, Accessed: Sep. 27, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalketerapiantf.com/index.php/jpt/article/view/167>
- [9] M. Rofiudin, M. Shabry, and N. Juniarsa, "PENGARUH HARGA DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN TOKOPEDIA PASCA COVID 19 DI MALANG RAYA," *INSPIRASI; Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 19, no. 2, pp. 721–730, 2022, Accessed: Sep. 27, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/3681>
- [10] S. Putro, M. P. Kurniawan, and K. Kunci -Lapor Bantul, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul Implementation Methods of UEQ and Cooperative Evaluation to Evaluate User Experience Lapor Bantul," *Citec Journal*, vol. 6, no. 1, 2019