

Evaluasi User Engagement dan User Experience pada Aplikasi Satu Sehat

Fandi Halim, Riche*

Fakultas Informatika, Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan
Jl. M.H Thamrin No.140, Pusat Ps., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: ¹fandi@mikroskil.ac.id, ^{2,*}riche@mikroskil.ac.id

Email Penulis Korespondensi: riche@mikroskil.ac.id

Submitted: 01/10/2023; Accepted: 25/10/2023; Published: 26/10/2023

Abstrak—Berbagai upaya pencegahan dan penelusuran penyebaran virus Covid-19 yang lebih luas telah dilakukan oleh pemerintah. Salah satunya dilakukan dengan bantuan teknologi yaitu dengan disediakannya aplikasi SatuSehat yang memiliki berbagai ragam fitur yang bertujuan membantu masyarakat luas. Namun seiring dengan akan segera berevolusinya aplikasi ini menjadi aplikasi SatuSehat, beragam fitur yang ada, masih jarang diketahui oleh masyarakat. Selain itu, dari penelitian sebelumnya telah dilakukan evaluasi pengalaman pengguna dimana menunjukkan hasil evaluasi yang masih rendah. Padahal aplikasi ini sudah banyak diunduh oleh masyarakat. Penelitian ini ditujukan untuk mengukur kembali pengalaman penggunaan aplikasi SatuSehat dan disertai dengan evaluasi tingkat engagement pengguna terhadap aplikasi SatuSehat dan keterkaitannya dengan pengalaman pengguna. Evaluasi pengalaman pengguna akan memanfaatkan metode UEQ-S. Sementara Evaluasi tingkat engagement pengguna akan memanfaatkan metode UEQ-SF. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SatuSehat memiliki hasil evaluasi keseluruhan pengalaman pengguna yang positif yang didukung dengan hasil evaluasi user engagement yang cukup baik. Hasil penelitian bahkan menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara user engagement dengan pengalaman pengguna dari aplikasi SatuSehat.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna; Keterlibatan Pengguna; UEQ; UES; SatuSehat;

Abstract—Various efforts to prevent and trace the wider spread of the Covid-19 Virus have been carried out by the government. One of them is done with through technology by providing the application namely SatuSehat application which has variety of features aimed on helping the society. However, along with the imminent evolution of this application into SatuSehat application, these various features that exist, are still rarely known by the public. In addition, from previous studies, there are user experience evaluation has been carried out which shows that low evaluation results. Even though this application has been widely downloaded by the public. This study is aimed at re-measuring the user experience of SatuSehat application and is accompanied by user engagement evaluation to SatuSehat application and its relationship with the user experience. User experience evaluation will utilize the UEQ-S method while the user engagement evaluation will utilize the UEQ-SF method. The results showed that SatuSehat application has a positive overall user experience evaluation result which is supported by quite good user engagement evaluation results. The results of the study even show that there is a strong correlation between user engagement and user experience from the SatuSehat application..

Keywords: User Experience; User Engagement; UEQ; UES; SatuSehat

1. PENDAHULUAN

Berlangsungnya pandemi Covid-19 selama dua tahun lebih di Indonesia membuat cara hidup dari masyarakat mengalami transformasi yang cukup signifikan. Pencegahan dan penelusuran menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung transisi dari pandemik menjadi endemi oleh pemerintah. Untuk melakukan kegiatan pencegahan dan penelusuran, salah satu terobosan pemerintah dengan dukungan teknologi diwujudkan dalam bentuk aplikasi SatuSehat. Melalui aplikasi ini, masyarakat dapat menikmati berbagai layanan seperti paspor digital, QR Code untuk check in, notifikasi zona resiko, E-HAC yang terintegrasi untuk kebutuhan perjalanan, pengawasan/pelacakan, informasi statistik kasus Covid-19, pendaftaran vaksin dan unduh sertifikat vaksin, diary perjalanan hingga fitur teledokter [1], [2]. Berbagai fitur ini ditujukan agar masyarakat dan pemerintah dapat bekerjasama dengan lebih efektif untuk kegiatan pencegahan dan penelusuran agar semakin sigap dalam menghadapi Covid-19 dengan lebih terkendali. Hal ini menjadi lebih penting mengingat Indonesia sedang bersiap untuk menuju endemi karena parameter penilaian Covid-19 yang terus melandai [3]. Namun demikian, bukan berarti bahwa Aplikasi PeduliLindungi tidak digunakan lagi. Malahan secara berkelanjutan aplikasi ini terus diperbaharui versinya dengan improvisasi dan penambahan fitur agar semakin mendukung usaha pemerintah dan masyarakat dalam menghadapi dan mencegah perluasan pandemi Covid-19. Informasi terkini malah menyebutkan bahwa Aplikasi PeduliLindungi akan berganti jadi aplikasi SatuSehat dan akan segera dikembangkan di seluruh Indonesia dengan harapan dapat memberikan perubahan yang signifikan untuk menghemat waktu dan juga paperless demi pelayanan yang lebih baik [4]. Penelitian ini menjadi sangat penting dan diharapkan dapat memberikan tambahan informasi agar aplikasi SatuSehat yang merupakan kelanjutan dari Aplikasi PeduliLindungi akan menjadi lebih baik lagi.

Sebelumnya berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi PeduliLindungi dengan harapan dapat memberikan masukan kepada pemerintah lewat publikasi. Penelitian yang dimaksud dimulai dari evaluasi penerimaan, usability dan pengalaman pengguna (user experience) dari aplikasi PeduliLindungi. Evaluasi penerimaan untuk aplikasi PeduliLindungi dengan menggunakan metode TAM (Technology Acceptance Model) [5], [6]. Evaluasi usability dari aplikasi PeduliLindungi dilakukan dengan metode Heuristic [7]. Evaluasi User

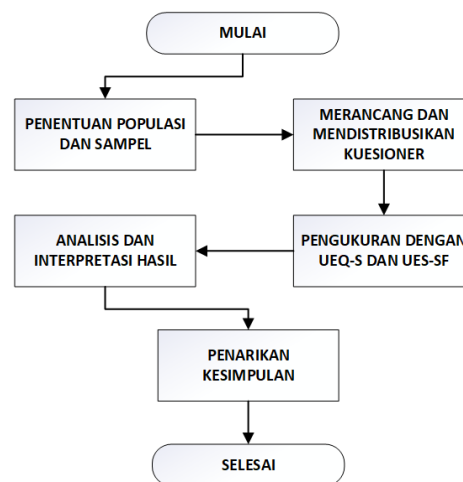
Experience untuk aplikasi PeduliLindungi dilakukan dengan Heart Metric dan UEQ (User Experience Questionnaire) [8], [9]. Akan tetapi, pengukuran pengalaman pengguna pada tahun 2021 dengan memanfaatkan UEQ menunjukkan hasil evaluasi masih rendah [9]. Hal ini sejalan dengan informasi terkait ragam fitur yang disediakan oleh aplikasi PeduliLindungi yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat [2]. Hal ini menunjukkan adanya potensi bahwa hasil evaluasi pengalaman pengguna yang rendah berkaitan dengan tingkat engagement dari pengguna dalam hal ini adalah masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mencoba mengeksplorasi lebih lanjut tentang keterkaitan antara hasil evaluasi pengalaman pengguna aplikasi SatuSehat dengan hasil evaluasi tingkat engagement dari aplikasi SatuSehat oleh masyarakat, pada penggunaan UEQ-short form. Selain itu penelitian ini juga menambahkan user engagement scale versi short form sekaligus mengukur korelasi antara user experience dengan user engagement.

Hal penting yang membedakan penelitian ini dari penelitian lainnya adalah bahwa evaluasi pengalaman pengguna akan memanfaatkan metode User Experience Questionnaire versi short (UEQ-S), sedangkan evaluasi tingkat engagement dari aplikasi akan memanfaatkan metode User Engagement Scale versi short form (UES-SF). Setelah itu, korelasi antara user experience dengan user engagement juga akan turut diukur. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk mengukur dan mengevaluasi pengalaman pengguna serta tingkat engagement kemudian melihat keterkaitan antara kedua aspek tersebut dari aplikasi SatuSehat dengan target responden adalah pengguna aplikasi SatuSehat..

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan Behavioral Science Research dengan tahapan yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

A. Penentuan Populasi dan Sampel

Jumlah populasi ditentukan berdasarkan jumlah unduhan aplikasi dimana informasi tersebut didapatkan dari Playstore. Pada Playstore diketahui jumlah unduhan aplikasi yaitu sebanyak lebih dari 50.000.000 unduhan. Untuk penentuan sampel, dihitung dengan rumus Lemeshow dengan jumlah sampel penelitian minimal 384 responden. Teknik pengambilan data atau sampel yang digunakan yaitu non probability sampling dengan metode snowball sampling dimana responden pada penelitian cukup sulit dijangkau sehingga peneliti akan mencoba mencari responden kemudian meminta bantuan responden untuk menyebarkan kepada responden lain yang pernah dan memiliki pengalaman menggunakan aplikasi SatuSehat.

B. Merancang dan mendistribusikan kuesioner

Fokus pada tahapan kegiatan ini adalah untuk merancang dan menyebarkan kuesioner berdasarkan framework yang telah disediakan oleh UES-SF dan UEQ-S. UES-SF terdiri dari 4 subskala yaitu Focused Attention (FA), Perceived Usability (PU), Aesthetic Appeal (AE), dan Reward (RW). Masing-masing subskala memiliki 3 item pernyataan. Respon terhadap tiap item pernyataan menggunakan skala likert 5. Sementara UEQ-S terdiri dari 8 item yaitu item obstructive/supportive, complicated/easy, inefficient/efficient, dan clear/confusing yang mewakili aspek pragmatis dan item boring/exciting, not interesting/interesting, inventive/conventional, dan usual/leading edge yang mewakili aspek hedonis. UEQ-S menggunakan skala rating 1 sampai 7 sesuai dengan pilihan yang diberikan.

Kuesioner direncanakan akan disebarkan dengan menggunakan Google Form. Link Google Form yaitu bit.ly/UESSF-UEQS. Link pengisian kuesioner dari Google Form ini akan disebarkan ke beberapa grup Whatsapp dan melalui sosial media untuk menjangkau responden yang lebih luas.

C. Pengukuran dengan UEQ-S dan UES-SF

Melalui tahapan ini, kuesioner yang telah disebar akan dikumpulkan kembali dan hasil olah data untuk UEQ-S menggunakan Short UEQ Data Analysis Tools dan hasil data untuk UES-SF akan dihitung menggunakan ketentuan dari UES-S. Ketentuan UES-SF dalam mengolah data yaitu:

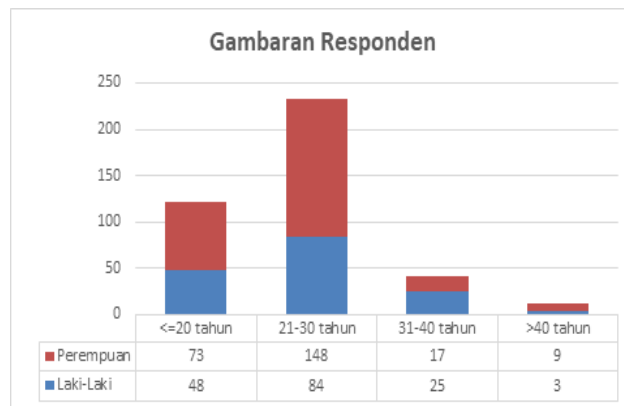
- a. Membalik kode pada item dengan skala PU
- b. Jika peserta pernah mengisi pernyataan UES-SF lebih dari sekali sebagai bagian dari penelitian yang sama, maka hitung skor terpisah untuk setiap iterasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan keterlibatan antara peserta dan antara tugas/iterasi.
- c. Skor untuk masing-masing empat subskala dapat dihitung dengan menambahkan nilai tanggapan untuk tiga item yang terdapat di setiap subskala kemudian dibagi tiga. Misalnya Subskala Aesthetic Appeal akan dihitung dengan menambahkan AE-S1, AE-S2, dan AE-S3 kemudian dibagi tiga.
- d. Skor keterlibatan keseluruhan dapat dihitung dengan menambahkan semua item bersama-sama dan membaginya dengan dua belas.

Setelah hasil dari UEQ-S dan UES-SF telah didapatkan, hasil pengukuran setiap skala dari UEQ-S dan UES-SF kemudian digunakan kembali untuk uji korelasi guna mendapatkan hasil pengukuran korelasi antara user engagement dan user experience.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Demografi Responden

Jumlah responden yang didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner adalah sebanyak 414 orang. Setelah data diolah dengan Short UEQ untuk mencari jawaban yang tidak konsisten, terdapat 7 orang yang hasil responnya memiliki tingkat inconsistencies sebesar 2 dan data ini kemudian tidak diikutkan ke dalam pengolahan data lebih lanjut. Oleh karena itu, jumlah responden yang akan diikutkan ke dalam pengolahan data lanjutan adalah sebanyak 407 orang. Gambaran responden ditunjukkan pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Gambaran Responden Keseluruhan

3.2 Hasil Pengukuran UEQ-S

Adapun hasil pengolahan data menggunakan Short UEQ Data Analysis Tools adalah sebagai berikut.

1. Confidence interval for items and scale

Tabel 1. Mean and Confidence Interval per Skala

Scale	Confidence intervals (p=0.05) per scale				
	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence Interval
Pragmatic Quality	1.255	1.291	407	0.125	1.129 1.380
Hedonic Quality	0.773	1.356	407	0.132	0.641 0.904
Overall	1.014	1.245	407	0.121	0.893 1.135

Secara keseluruhan hasil pengukuran menunjukkan bahwa secara keseluruhan, responden memiliki impresi yang positif terhadap aplikasi SatuSehat. Hal ini ditunjukkan pada nilai mean overall scale sebesar 1.014 (nilai mean > 0.8). Namun jika mengacu pada penjelasan tentang aspek kualitas pragmatis dan hedonis, dapat diisyaratkan bahwa responden merasakan kegunaan dari aplikasi SatuSehat dan tercapai tujuannya setelah penggunaan. Akan tetapi, aplikasi SatuSehat dirasakan netral terkait dengan kebutuhan psikologis atau pengalaman emosional dari pengguna

2. Scale Consistency

Adapun hasil pengukuran terhadap skala hedonis dan pragmatis sebagaimana ditunjukkan pada tabel di bawah adalah reliabel. Hal ini direpresentasikan dengan nilai koefisien Cronbach alpha > 0.7 dimana untuk kualitas pragmatis memiliki nilai 0.88 dan untuk kualitas hedonis, memiliki nilai alpha 0.91.

Tabel 2. Scale Consistency

Pragmatic Quality		Hedonic Quality	
Items	Correlation	Items	Correlation
1.2	0.57	5.6	0.81
1.3	0.70	5.7	0.63
1.4	0.56	5.8	0.71
2.3	0.66	6.7	0.68
2.4	0.70	6.8	0.76
3.4	0.66	7.8	0.73
Average	0.64	Average	0.72
Alpha	0.88	Alpha	0.91

3. Results

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya pada bagian confidence interval, hal yang sama juga ditunjukkan pada gambar result per item berikut di bawah ini. Dimana untuk 2 skala bernilai netral. Hal ini ditunjukkan dengan arah panah berwarna kuning untuk 2 skala hedonis. Sedangkan untuk 6 skala lainnya dengan rincian 4 skala pragmatis dan 2 skala hedonis bernilai evaluasi positif yang ditunjukkan dengan garis panah ke atas yang berwarna hijau.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Negative	Positive	Scale
1	↑ 1.3	2.2	1.5	407	obstructive	supportive	Pragmatic Quality
2	↑ 1.3	2.2	1.5	407	complicated	easy	Pragmatic Quality
3	↑ 1.2	2.4	1.5	407	inefficient	efficient	Pragmatic Quality
4	↑ 1.2	2.3	1.5	407	confusing	clear	Pragmatic Quality
5	→ 0.4	2.5	1.6	407	boring	exciting	Hedonic Quality
6	→ 0.8	2.5	1.6	407	not interesting	interesting	Hedonic Quality
7	↑ 0.9	2.2	1.5	407	conventional	inventive	Hedonic Quality
8	↑ 1.0	2.1	1.4	407	usual	leading edge	Hedonic Quality

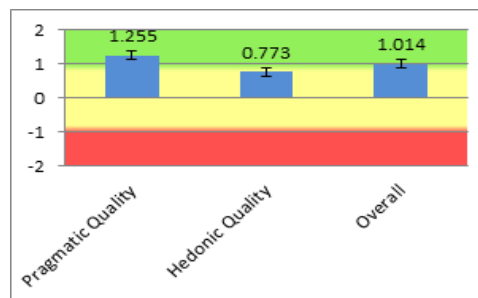
Gambar 3. Result Per Item

Untuk hasil pengukuran berdasarkan skala, dapat dilihat pada gambar berikut di bawah ini. Dimana untuk kualitas pragmatis bernilai evaluasi positif yang ditunjukkan dengan tanda panah arah atas yang berwarna hijau. Selanjutnya untuk kualitas hedonis yang bernilai evaluasi netral yang ditunjukkan dengan tanda panah arah ke kanan dan berwarna kuning. Namun demikian, secara keseluruhan, evaluasi bernilai positif

Short UEQ Scales	
Pragmatic Quality	↑ 1.255
Hedonic Quality	→ 0.773
Overall	↑ 1.014

Gambar 4. Tampilan Short UEQ Scales

Sebagaimana telah diuraikan di atas sebelumnya, bahwa kualitas pragmatis mendapatkan evaluasi positif, sedangkan untuk kualitas hedonis, mendapatkan evaluasi netral. Hal ini juga dapat dilihat pada grafik di bawah. Untuk kualitas pragmatis yang berada pada area berwarna hijau dan kualitas hedonis yang berada pada area netral yang berwarna kuning. Untuk hasil pengukuran keseluruhan, sebagaimana telah disebutkan sebelumnya adalah berada pada evaluasi positif dan ditunjukkan pada grafik overall bar yang berada pada wilayah area berwarna hijau.



Gambar 5. Grafik Overall Bar

4. Benchmark

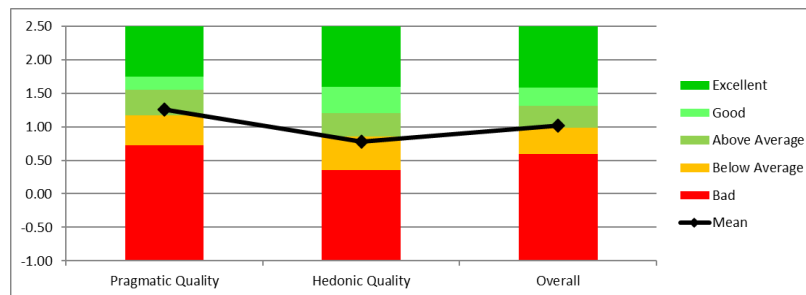
Hasil pengukuran untuk aplikasi SatuSehat menunjukkan bahwa skala pragmatis setelah dibandingkan dengan dataset, memiliki evaluasi above average. Hal ini berarti untuk skala pragmatis, aplikasi SatuSehat memiliki

nilai mean yang lebih rendah dari 25% hasil evaluasi pada dataset yang tersedia. Akan tetapi aplikasi SatuSehat memiliki nilai mean yang lebih tinggi dari 50% hasil evaluasi aplikasi yang ada pada dataset.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Pragmatic Quality	1.254914005	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Hedonic Quality	0.772727273	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Overall	1.01	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Gambar 6. Tampilan Benchmark

Lebih jelasnya lagi, hal ini dapat dilihat pada gambar berikut di bawah ini. Sebagaimana dapat dilihat, kualitas pragmatis berada pada area berwarna hijau atau yang identik dengan above average. Untuk kualitas hedonis berada pada area berwarna kuning atau yang identik dengan below average. Untuk hasil keseluruhan, aplikasi SatuSehat berada pada kategori above average yang ditunjukkan pada bar grafik overall dengan bagian berwarna hijau atau identik dengan above average.



Gambar 7. Tampilan Grafik Benchmark

3.3 Hasil Pengukuran UES-SF

Adapun hasil pengukuran UES Short Form dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengukuran UES-SF

Factor	Cronbach's Alpha	Mean	Standard Deviation
FA	0.82	2.58	1.05
PU	0.81	3.75	1.00
AE	0.82	3.16	0.90
RW	0.86	3.75	0.87
Overall Score			3.31

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 3 skala yakni perceived usability (PU), aesthetical appeal (AE), dan reward factor (RW) yang baik. Hal ini diindikasikan dengan nilai mean > 3 dari total skala likert 5. Akan tetapi hasil pengukuran menunjukkan jika focused attention (FA) lebih rendah dari 3 skala lainnya.

Untuk nilai perceived usability yang bernilai mean sebesar 3.75 yang dapat diindikasikan sebagai bernilai cukup baik, bermakna bahwa untuk responden tidak merasa bahwa aplikasi SatuSehat membingungkan untuk digunakan dan tidak membebani. Responden juga tidak merasa frustrasi ketika menggunakan aplikasi SatuSehat.

Untuk nilai aesthetical appeal yang bernilai mean sebesar 3.16 juga dapat diindikasikan sebagai bernilai baik. Hal ini dapat bermakna bahwa aplikasi SatuSehat dirasakan menarik dan memukau secara estetika.

Reward factor yang merupakan kombinasi dari endurability, novelty, dan felt involvement. Hasil pengukuran untuk reward factor dengan nilai mean sebesar 3.75 menunjukkan bahwa responden merasa bahwa aplikasi SatuSehat bermanfaat. Responden merasa bahwa pengalaman selama menggunakan aplikasi SatuSehat juga bermanfaat dan responden merasa cukup tertarik terhadap pengalaman menggunakan aplikasi SatuSehat.

Untuk focused attention, hasil pengukuran dari aplikasi SatuSehat dengan menggunakan user engagement scale short form menunjukkan bahwa tidak membuat responden atau pengguna aplikasi menjadi lupa akan waktu dan tidak merasa penggunaan aplikasi membuat mereka merasa asyik dalam penggunaannya. Hal ini dirasakan wajar karena aplikasi SatuSehat biasanya tidak digunakan dengan durasi waktu interaksi yang lama dan digunakan untuk tujuan pelacakan dan administrasi lain terkait dengan kesehatan terutama untuk pendukung penanganan pandemik Covid-19.

Secara keseluruhan aplikasi SatuSehat memiliki hasil pengukuran yang cukup baik dengan nilai mean sebesar 3.31. Kemudian, jika dilihat kembali, hasil pengukuran user engagement untuk aplikasi SatuSehat menggunakan user engagement scale short form menunjukkan bahwa responden tidak merasa bahwa aplikasi SatuSehat membingungkan dan membebani atau membuat frustrasi. Mereka malah merasa bahwa penggunaan aplikasi SatuSehat itu memiliki manfaat dan tertarik untuk menggunakan aplikasi SatuSehat karena manfaat yang disediakan. Namun demikian untuk tampilan aplikasi SatuSehat secara umum dianggap cukup secara estetika.

3.4 Uji Korelasi UES-SF dan UEQ-S

Adapun hasil uji korelasi untuk UES-SF dan UEQ-S dapat dilihat pada gambar berikut.

		Correlations					
		FA.UES	PU.UES	AE.UES	RW.UES	PQ.UEQ	HQ
Spearman's rho	FA.UES	1.000	.020	.572**	.500**	.383**	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)		.685	.000	.000	.000	
	N	407	407	407	407	407	
PU.UES	PU.UES	.020	1.000	.221**	.436**	.506**	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)	.685		.000	.000	.000	
	N	407	407	407	407	407	
AE.UES	AE.UES	.572**	.221**	1.000	.693**	.541**	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	
	N	407	407	407	407	407	
RW.UES	RW.UES	.500**	.436**	.693**	1.000	.643**	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	
	N	407	407	407	407	407	
PQ.UEQ	PQ.UEQ	.383**	.506**	.541**	.643**	1.000	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		
	N	407	407	407	407	407	
HQ.UEQ	HQ.UEQ	.517**	.391**	.684**	.681**	.755**	
	Correlation Coefficient						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	407	407	407	407	407	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 8. Tampilan Hasil Uji Korelasi

Gambar di atas menunjukkan hasil uji korelasi dari skala yang ada pada UEQ dan skala yang ada pada UES. Untuk pengukuran arah dan kekuatan dari korelasi antara variabel dapat menggunakan pedoman koefisien korelasi berikut ini [25]:

Tabel 4. Tabel Pedoman Koefisien Korelasi

Nilai Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan Variabel
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Adapun penjelasan dari tabel di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk skala yang ada pada UES Short Form khususnya focused attention, menunjukkan adanya korelasi antara Focused Attention dengan perceived usability. Walaupun begitu, korelasi antara keduanya, jika mengacu dari tabel pedoman kekuatan hubungan memiliki hubungan yang sangat rendah, dimana nilai koefisien korelasi tersebut adalah 0,020 yang berada di antara 0.00-0,199. Akan tetapi, focused attention memiliki korelasi dengan aesthetic appeal dan reward factor yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih rendah dari 0,05. Selain itu jika ditinjau kembali dari tabel pedoman kekuatan hubungan, focused attention memiliki korelasi yang sedang, dimana koefisien korelasi antara focused attention dengan aesthetic appeal adalah sebesar 0,572 dan koefisien korelasi antara focused attention dengan reward factor adalah sebesar 0,500.
2. Selanjutnya untuk skala yang ada pada UES Short Form yakni perceived usability menunjukkan korelasi yang juga signifikan yakni 0,000 yang lebih rendah dari 0,05. Lalu jika ditinjau dari tabel pedoman kekuatan hubungan, perceived usability memiliki koefisien korelasi yang sedang dengan reward factor dimana dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,436 yang berada di rentang 0,40-0,599. Akan tetapi, lain hal untuk koefisien korelasi antara perceived usability dengan aesthetic appeal. Jika ditinjau dari tabel pedoman kekuatan hubungan, maka perceived usability memiliki koefisien korelasi yang rendah dengan aesthetic appeal dengan koefisien korelasi sebesar 0,221 yang berada pada rentang 0,20 – 0,399.
3. Selanjutnya untuk korelasi antara skala yang ada pada UES Short Form yakni skala aesthetic appeal dengan reward factor juga menunjukkan korelasi yang signifikan yakni 0,000 yang lebih rendah dari 0,05. Apabila ditinjau dari tabel pedoman kekuatan hubungan, maka korelasi ini memiliki koefisien korelasi yang kuat yakni 0,693 yang berada pada rentang 0,60-0,799.
4. Untuk korelasi antara skala yang ada pada UEQ Short yakni pragmatic quality dan hedonic quality menunjukkan korelasi yang juga signifikan dengan koefisien korelasi yang jika dilihat kepada tabel pedoman kekuatan hubungan adalah masuk pada kategori kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,755 yang berada pada rentang 0,60-0,799.



5. Jika ditinjau kembali korelasi antara skala yang ada pada UES Short Form dengan UEQ Short yang dimulai dengan korelasi antara focused attention dengan pragmatic quality dan hedonic quality juga menunjukkan korelasi yang signifikan. Adapun kekuatan korelasi antara focused attention dengan pragmatic quality adalah berada pada kategori rendah dengan koefisien korelasi 0,383 dan koefisien korelasi sebesar 0,517 yakni kategori sedang untuk skala focused attention dengan hedonic quality.
6. Selanjutnya untuk korelasi antara perceived usability dengan pragmatic quality dan hedonic quality juga menunjukkan korelasi yang signifikan. Adapun koefisien korelasi antara perceived usability dengan pragmatic quality adalah sebesar 0,506 yang masuk pada kategori sedang dan koefisien korelasi sebesar 0,391 yang masuk pada kategori rendah untuk skala perceived usability dengan hedonic quality.
7. Untuk aesthetic appeal dengan pragmatic quality dan hedonic quality juga memiliki korelasi yang signifikan dimana koefisien korelasi untuk aesthetic appeal dengan pragmatic quality dapat dikategorikan sebagai sedang dengan koefisien korelasi sebesar 0,541. Sedangkan untuk koefisien korelasi antara aesthetic appeal dengan hedonic quality dapat dikategorikan sebagai kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,684.
8. Untuk reward factor dengan pragmatic quality dan hedonic quality juga memiliki korelasi yang signifikan dimana untuk kedua korelasi baik reward factor dengan pragmatic quality dan reward factor dengan hedonic quality berada pada kategori kuat. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi antara reward factor dan pragmatic quality sebesar 0,643 dan koefisien korelasi antara reward factor dengan hedonic quality sebesar 0,681.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan short UEQ menunjukkan bahwa pengalaman Penggunaan Aplikasi SatuSehat memiliki evaluasi yang positif Pragmatic Quality dan evaluasi netral untuk Hedonic Quality. Secara keseluruhan aplikasi SatuSehat memiliki evaluasi yang positif. Jika dibandingkan dengan dataset yang disediakan oleh Short UEQ, pengalaman pengguna aplikasi SatuSehat memiliki evaluasi above average yakni masih di atas rata-rata dibandingkan dengan hasil evaluasi aplikasi lain dalam dataset. Hasil pengukuran UES short form juga menunjukkan hasil yang cukup baik. Responden merasa bahwa aplikasi SatuSehat tidak membingungkan dan tidak membebani serta tidak membuat frustrasi. Mereka malah merasa bahwa aplikasi SatuSehat itu memiliki manfaat dan tertarik untuk menggunakan aplikasi ini karena manfaat yang disediakan. Ditambah lagi, tampilan aplikasi SatuSehat secara umum dianggap cukup secara estetika. Secara korelasi, hasil uji menunjukkan bahwa setiap skala memiliki korelasi yang signifikan. Umumnya korelasi antara skala Short UEQ dengan Skala UES short form memiliki kekuatan hubungan yang sedang. Akan tetapi, terdapat korelasi yang kuat khusus untuk skala aesthetic appeal dengan Hedonic Quality, serta untuk korelasi antara skala Reward Factor dengan Pragmatic Quality dan Hedonic Quality. Apabila aplikasi SatuSehat sudah diluncurkan secara nasional, maka penelitian dapat dilakukan kembali untuk menguji pengalaman pengguna dan tingkat engagement daripada aplikasi SatuSehat yang merupakan kelanjutan dari Aplikasi PeduliLindungi.

REFERENCES

- [1] V. Ratriani, "Tak Hanya Unduh Sertifikat Vaksin, Ini 9 Fitur dan Manfaat Aplikasi PeduliLindungi," <https://kesehatan.kontan.co.id/news/tak-hanya-unduh-sertifikat-vaksin-ini-9-fitur-dan-manfaat-aplikasi-pedulilindungi?page=all>. Accessed: Apr. 22, 2022. [Online]. Available: <https://kesehatan.kontan.co.id/news/tak-hanya-unduh-sertifikat-vaksin-ini-9-fitur-dan-manfaat-aplikasi-pedulilindungi?page=all>
- [2] Eka Santhika, "Ragam Fitur Pedulilindungi yang Belum Banyak Diketahui," CNN Indonesia. Accessed: Apr. 20, 2022. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211011202406-185-706347/ragam-fitur-pedulilindungi-yang-belum-banyak-diketahui>
- [3] Rokom, "Indonesia Bersiap Menuju Endemi," Kementerian Kesehatan, "Sehat Negeriku. Accessed: Feb. 10, 2023. [Online]. Available: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20220930/4641193/indonesia-bersiap-menuju-endemi/>
- [4] A. A. N. Hidayat, "PeduliLindungi Berganti Jadi Aplikasi SatuSehat, Ini Tujuannya dan Manfaatnya bagi Pengguna," Tempo Bisnis. Accessed: Feb. 10, 2023. [Online]. Available: <https://bisnis.tempo.co/read/1687392/pedulilindungi-berganti-jadi-aplikasi-satusehat-ini-tujuannya-dan-manfaatnya-bagi-pengguna>
- [5] Sefrika, "Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi," Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI), vol. 5, no. 2, pp. 1060–1065, 2021.
- [6] J. Andriani and W. Wahyu Winarno, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi 'PeduliLindungi' dengan Technology Acceptance Model (TAM)," ZONAsi : Jurnal Sistem Informasi, vol. 4, pp. 89–100, 2022.
- [7] I. W. Sudiarsa and I. G. B. Wiraditya, "Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking COVID-19 Dengan Heuristic Evaluation," Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), vol. 3, pp. 354–364, 2020.
- [8] A. Latifah Hanum, T. Karunia Miranti, D. Fatmawati, M. Frendi Dyon, and C. Joyo Prawiro, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Heart Metrics," Jurnal Syntax Admiration, vol. 3, pp. 362–372, Feb. 2022.
- [9] 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.



- [10] M. Schrepp, “All you need to know to apply the UEQ successfully in your projects,” *User Experience Questionnaire Handbook Version 8*. Accessed: Apr. 20, 2022. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/Material/Handbook.pdf>
- [11] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ),” *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [12] H. B. Santoso, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, A. Setyanto, and M. Schrepp, “Indonesian Adapted Version of UEQ+,” *UEQ+*. Accessed: Apr. 20, 2022. [Online]. Available: <http://ueqplus.ueq-research.org/>
- [13] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, “Measuring user experience of the student-centered E-learning environment,” *Journal of Educators Online*, vol. 13, pp. 58–79, 2016.
- [14] M. S. Abubakari, Nurkhamid, and G. Hungilo, “Evaluating an e-Learning Platform at Graduate School Based on User Experience Evaluation Technique,” *J Phys Conf Ser*, vol. 1737, no. 1, p. 012019, Jan. 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1737/1/012019.
- [15] E. Sutadji, W. N. Hidayat, S. Patmanthara, S. Sulton, N. A. M. Jabari, and M. Irsyad, “Measuring user experience on SIPEJAR as e-learning of Universitas Negeri Malang,” *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 732, no. 1, p. 012116, Jan. 2020, doi: 10.1088/1757-899X/732/1/012116.
- [16] M. Q. Laksono, S. S. Kusumawardani, and R. Ferdiana, “Evaluating User Experience on E-learning using the User Experience Questionnaire (UEQ) with Additional Functional Scale,” in *Proceedings of the International Conferences on Information System and Technology, SCITEPRESS - Science and Technology Publications*, 2019, pp. 18–24. doi: 10.5220/0009339900180024.
- [17] S. P. Kristanto, L. Hakim, and F. Hariyati C, “Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Mantik*, vol. 4, no. 1, pp. 181–186, 2020, Accessed: Apr. 20, 2022. [Online]. Available: <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/index>
- [18] F. Halim, H. Handoko, and S. H. Marpaung, “PENILAIAN USER EXPERIENCE FIORI BUSSIM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH SERTIFIKASI SAP,” *Sebatik*, vol. 24, no. 1, pp. 102–112, Jun. 2020, doi: 10.46984/sebatik.v24i1.921.
- [19] S. Putro, K. Kusriani, and M. P. Kurniawan, “Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul,” *Creative Information Technology Journal*, vol. 6, no. 1, p. 27, Apr. 2020, doi: 10.24076/citec.2019v6i1.242.
- [20] A. M. Klein, A. Hinderks, M. Schrepp, and J. Thomaschewski, “Construction of UEQ+ scales for voice quality,” in *Proceedings of Mensch und Computer 2020*, New York, NY, USA: ACM, Sep. 2020, pp. 1–5. doi: 10.1145/3404983.3410003.
- [21] H. L. O’Brien, P. Cairns, and M. Hall, “A practical approach to measuring user engagement with the refined user engagement scale (UES) and new UES short form,” *Int J Hum Comput Stud*, vol. 112, pp. 28–39, Apr. 2018, doi: 10.1016/j.ijhcs.2018.01.004.
- [22] E. N. Wiebe, A. Lamb, M. Hardy, and D. Sharek, “Measuring engagement in video game-based environments: Investigation of the User Engagement Scale,” *Comput Human Behav*, vol. 32, pp. 123–132, Mar. 2014, doi: 10.1016/j.chb.2013.12.001.
- [23] H. O’Brien and P. Cairns, “An empirical evaluation of the User Engagement Scale (UES) in online news environments,” *Inf Process Manag*, vol. 51, no. 4, pp. 413–427, Jul. 2015, doi: 10.1016/j.ipm.2015.03.003.
- [24] M. Holdener, A. Gut, and A. Angerer, “Applicability of the User Engagement Scale to Mobile Health: A Survey-Based Quantitative Study,” *JMIR Mhealth Uhealth*, vol. 8, no. 1, p. e13244, Jan. 2020, doi: 10.2196/13244.
- [25] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 1st ed, 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2018.