



Penerapan User Experience pada Aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang

Soffiah Ai Nurjanah^{1*}, Dwi Yuniarto²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

Alamat: Jl. Angkrek Situ No.19, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

*Korespondensi penulis: soffiah123@gmail.com

Abstract. This study aims to evaluate the user experience of the Online Registration application of Umar Wirahadikusumah Sumedang Hospital using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The evaluation was carried out on six aspects, namely attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation and novelty, involving 30 application user respondents. The results showed that the Online Registration application of Umar Wirahadikusumah Sumedang Hospital received a Bad score on the Attractiveness aspect with a mean value of 0.42, the Clarity aspect received a Bad score with a mean value of 0.43, the Efficiency aspect received a Bad score with a mean value of 0.44, the Dependability aspect received a Bad score with a mean value of 0.48, the Stimulation aspect received a Bad score with a mean value of 0.35, and the Novelty aspect received a Below Average score with a mean value of 0.20. The results show that the application still needs to require improvements in various aspects to improve the quality of the user experience. Some recommendations that can be considered to provide better services include improving the interface that attracts user attention, simplifying the application flow, optimizing application performance so that it can be used efficiently, and adding some more innovative features.

Keywords: Application, Online Registration, User Experience.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi dilakukan terhadap enam aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan, dengan melibatkan 30 responden pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang mendapat nilai *Bad* pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai *mean* 0,42, aspek Kejelasan (*Perpicuity*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,43, aspek Efisiensi (*Efficiency*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,44, aspek Ketepatan (*Dependability*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,48, aspek Stimulasi (*Stimulation*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,35, dan aspek Kebaruan (*Novelty*) mendapat nilai *Below Average* dengan nilai *mean* 0,20. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi masih perlu memerlukan perbaikan pada berbagai aspek untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk memberikan layanan agar lebih baik lagi meliputi peningkatan antarmuka yang menarik perhatian pengguna, penyederhanaan alur aplikasi, optimalkan performa aplikasi agar dapat digunakan dengan efisien, serta penambahan beberapa fitur yang lebih inovatif.

Kata kunci: Aplikasi, Pendaftaran Online, User Experience.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, sehingga memudahkan pekerjaan manusia (AlHafiidh dan Oktadini 2023a). Teknologi informasi menjadi sangat penting untuk berbagai industri, termasuk bidang kesehatan. Rumah sakit yang merupakan pilar utama dalam kesehatan telah menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan pasien. Salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas layanan rumah sakit yaitu aplikasi pendaftaran online (Fitriani dan Voutama 2024).

Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Umar Wirahadikusumah adalah salah satu rumah sakit yang berperan penting dalam memberikan pelayanan kesehatan bagi masyarakat Sumedang dan sekitarnya. RSUD Umar Wirahadikusumah adalah salah satu institusi pelayanan kesehatan yang menerapkan perkembangan teknologi dengan membuat aplikasi pendaftaran *online*. Aplikasi pendaftaran *online* ini dibuat untuk meminimalkan kerumitan administratif, meningkatkan efisiensi, dan memastikan pengalaman pasien yang lebih baik. Berdasarkan sejumlah ulasan pengguna, efektivitas aplikasi pendaftaran *online* RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa pengguna memberikan apresiasi terhadap aplikasi yang dianggap membantu dalam mempercepat proses pendaftaran, pengguna menilai aplikasi ini sebagai langkah positif menuju digitalisasi pelayanan kesehatan yang modern dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Di sisi lain, terdapat pula ulasan negatif yang mengungkapkan kendala seperti lambatnya aplikasi dalam memproses data, antarmuka yang sulit dipahami, dan kompleksitas dalam penggunaannya. Masalah ini berpotensi menghambat pengalaman pengguna, bahkan membuat beberapa pengguna enggan untuk memanfaatkan aplikasi secara optimal. Masalah ini juga dapat menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap inovasi digital pada sektor pelayanan kesehatan.

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang.

2. KAJIAN TEORITIS

Aplikasi pendaftaran online adalah sistem berbasis *website* atau *mobile* yang bertujuan untuk mempermudah dalam proses pendaftaran. Sistem aplikasi pendaftaran *online* sudah umum di masyarakat, khususnya di institusi kesehatan yang membantu menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan lebih cepat dan lebih mudah, sehingga meningkatkan kepuasan pasien. Salah satu manfaat sistem pendaftaran online adalah proses pendaftaran menjadi lebih mudah, aman, tertib, sehingga pasien tidak perlu menunggu terlalu lama untuk mendaftar dan berobat di rumah sakit (Faulina, Insani, dan Ariani 2024).

User Experience (UX) adalah bagaimana pengguna senang dan puas saat melihat, menggunakan atau mencoba sebuah produk. Semua aspek praktis, emosional, dan bermakna dari setiap interaksi orang dengan teknologi termasuk dalam UX. Ini juga mencakup cara pengguna melihat fitur sistem seperti fungsionalitas, kemudahan pengguna, dan efisiensi.

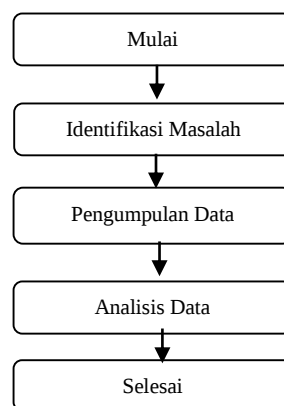
Tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan produk menjadi indikator keberhasilan UX, yang dapat menentukan keberhasilan suatu aplikasi (Mufliah, Nugraha, dan Ridha 2024). Salah satu metode yang digunakan dalam pengujian UX adalah *User Experience Questionnaire*. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap produk atau aplikasi dan dapat memberikan informasi berharga tentang bagaimana pengguna merasakan interaksi mereka dengan aplikasi tersebut (Solecha, Irnawati, dan Arifin 2024). Kelebihan metode UEQ diantaranya dapat mengukur aspek pengalaman pengguna dengan cepat, dan penerapan UEQ biasanya membutuhkan waktu 3 sampai 5 menit untuk membaca dan menyelesaikan kuesioner. Selain itu, metode ini juga menyediakan alat analisis yaitu *UEQ data analysis tool* yang membantu pengguna menginterpretasikan hasil analisis (Aulia 2024).

Untuk mendapatkan acuan pada penelitian ini, penulis meninjau literatur sebelumnya, seperti jurnal yang membahas cakupan yang sama yaitu mengenai *User Experience Questionnaire*. Penelitian yang dilakukan oleh Acmad Nurhadi dkk (Nurhadi dan Indrayuni 2024) yang berjudul “Penerapan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Pengukuran Efektivitas Aplikasi Satu Sehat” mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi SATU SEHAT yang sebelumnya dikenal dengan Peduli Lindungi dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah akses masyarakat terhadap informasi kesehatan, termasuk artikel jadwal praktik dokter, dan pemesanan obat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari pengujian UEQ, atribut daya tarik (*attractiveness*) memperoleh skor mean tertinggi sebesar 0,833, sedangkan atribut kebaruan (*novelty*) memiliki skor mean terendah sebesar 0,520. Temuan ini menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut pada aspek kebaruan untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, selain itu metode UEQ juga menunjukkan potensi yang luas untuk digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna aplikasi kesehatan lainnya. Adapun penelitian lainnya dilakukan oleh Masruroh dkk (Masruroh, Juita, dan Pangaribuan 2023) dengan judul “Analisis Kepuasan Pengguna Pada Layanan Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)” mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi *mobile* JKN di wilayah Papua Barat. Dari 117 responden yang terlibat, hasil menunjukkan bahwa kategori daya tarik berada diatas rata-rata dengan nilai 1,22, sedangkan kejelasan berada dibawah rata-rata dengan nilai 1,13. Skala efisiensi memperoleh nilai rata-rata 1,42 juga diatas rata-rata. Skor akurasi mencapai 2,04 dengan kategori sangat baik, sementara skor stimulasi rata-rata 1,16 dan kebaruan rata-rata 1,85, keduanya berada di kategori sangat baik. Temuan ini memberikan wawasan penting untuk memperbaiki kelemahan

dan kekurangan sistem guna meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi mobile JKN. Penelitian yang dilakukan oleh Ameniar N dkk (Ameniar, Prastawa, dan Rosyada 2022) yaitu evaluasi penggunaan teknologi dalam pelayanan bioskop, khususnya aplikasi Cinepolis Cinemas Indonesia, yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Meskipun aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pelanggan, banyak keluhan terkait efisiensi workflow yang disampaikan oleh pengguna melalui Google Play Store. Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna, penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan Kansei Engineering untuk memahami emosi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima skala UEQ mendapatkan evaluasi positif, sementara satu skala memiliki hasil netral. Tiga skala berada di atas rata-rata, sedangkan tiga skala lainnya di bawah rata-rata. Selain itu, enam kata-kata kansei yang dianggap penting oleh pengguna dikelompokkan dalam hierarki kebutuhan Maslow. Berdasarkan temuan ini, disusun empat usulan perbaikan untuk aplikasi Cinepolis Cinemas Indonesia, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan mendorong pelanggan untuk lebih sering menggunakan layanan bioskop tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Ariwanta, Gunawan, dan Indrawan 2024). Tahapan penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Seperti yang disajikan pada Gambar 1, tahapan penelitian yang dilakukan dari awal hingga akhir adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan untuk dapat mengetahui apakah permasalahan yang diperoleh dapat diangkat dan dibahas melalui penelitian yang dilakukan, sehingga permasalahan dapat diselesaikan dengan baik.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna Aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang. Kemudian sampel yang digunakan yaitu sebanyak 30 orang pengguna aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang (Wijaya dkk. 2021). Sebuah produk dan layanan, sistem serupa yang dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* dengan responden sebanyak 20 hingga 30 sudah dapat memberikan hasil yang cukup stabil (Schrepp 2023). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner Pengalaman Pengguna (*User Experience Questionnaire*), kuesioner ini terdiri dari 26 pertanyaan dengan 6 skala pengukuran yaitu, *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan) (Silaban dan Pibriana 2022).

	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	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	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. Kuesioner UEQ (Sabukunze dan Arakaza 2021)

3) Analisis Data

Setelah responden mengisi kuesioner, tahap selanjutnya peneliti akan yaitu memasukan data dan mengolah data dengan menggunakan UEQ *data analysis tool* yang tersedia pada <https://www.ueq-online.org/>.

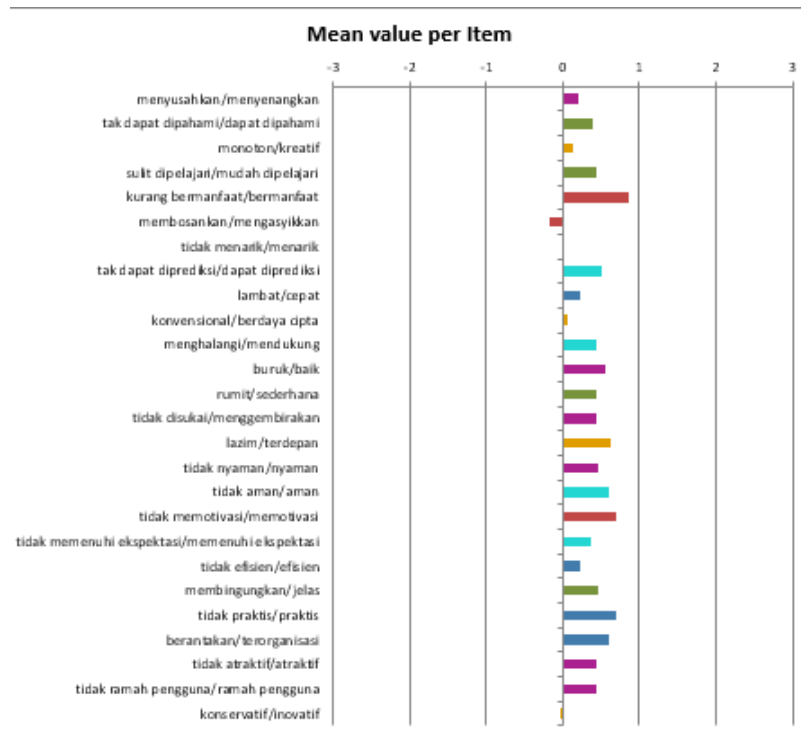
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode UEQ dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dengan jumlah pertanyaan sebanyak 26 pertanyaan. Kuesioner dibuat menggunakan google form dan dibagikan kepada pengguna aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang. Sebanyak 30 responden mengisi kuesioner yang dibagikan, kemudian hasil dari kuesioner diolah menggunakan UEQ *data analysis tool* yang ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Mean (Rata-rata), Variance (Varian), dan Standard Deviation (Standar Deviasi/Simpangan Baku)

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	0.2	2.9	1.7	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	0.4	4.1	2.0	30	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0.1	2.5	1.6	30	kreatif	monoton	Kebaruan
4	0.4	4.1	2.0	30	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	0.9	3.9	2.0	30	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0.2	1.9	1.4	30	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	0.0	2.6	1.6	30	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0.5	2.7	1.6	30	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0.2	3.2	1.8	30	cepat	lambat	Efisiensi
10	0.1	1.9	1.4	30	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	0.4	4.1	2.0	30	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	0.6	3.0	1.7	30	baik	buruk	Daya tarik
13	0.4	3.2	1.8	30	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0.4	1.7	1.3	30	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0.6	1.4	1.2	30	lazim	terdepan	Kebaruan
16	0.5	2.4	1.5	30	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0.6	1.9	1.4	30	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0.7	2.4	1.6	30	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0.4	2.0	1.4	30	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	0.2	3.0	1.7	30	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	0.5	2.6	1.6	30	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	0.7	3.0	1.7	30	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	0.6	2.2	1.5	30	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0.4	2.8	1.7	30	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0.4	2.7	1.7	30	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0.0	2.2	1.5	30	konservatif	inovatif	Kebaruan

Dapat dilihat, masing-masing aspek pertanyaan dibedakan menjadi beberapa warna sesuai dengan 6 skala yang diukur, yaitu daya tarik, kejelasan, stimulasi, ketepatan, efisiensi, dan kebaruan. Dari perhitungan diatas, akan didapatkan rata-rata dari setiap pertanyaan sebagai berikut.



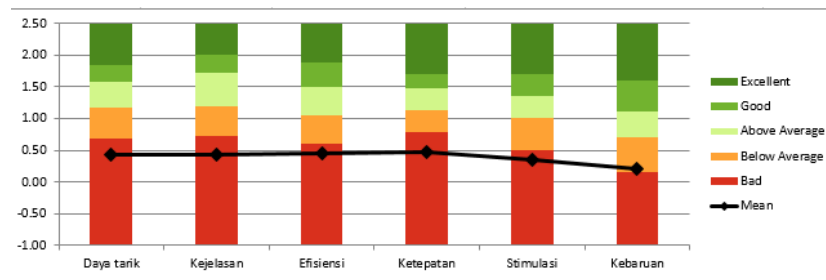
Gambar 3. Nilai Rata-rata dari Setiap Pertanyaan

Tabel 2. Hasil Nilai Evaluasi aplikasi Pendaftaran *Online* RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	⇒ 0.422	2.11
Kejelasan	⇒ 0.433	2.41
Efisiensi	⇒ 0.442	2.04
Ketepatan	⇒ 0.475	1.80
Stimulasi	⇒ 0.350	1.92
Kebaruan	⇒ 0.200	0.90

Hasil rata-rata dari semua pertanyaan yang disusun berdasarkan skala. Nilai -0,8 dan 0,8 akan dianggap normal yang ditandai dengan panah berwarna kuning, nilai < -0,8 akan dianggap negatif yang ditandai dengan panah berwarna merah, dan nilai > 0,8 akan dianggap positif yang ditandai dengan panah berwarna hijau (AlHafidh dan Oktadini 2023b).

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai evaluasi aplikasi Pendaftaran *Online* RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang pada skala daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) mendapat nilai evaluasi normal. Untuk hasil evaluasi *benchmark* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Benchmark aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang

Tabel 3. Hasil Benchmark dalam Bentuk Tabel

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0.42	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	0.43	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0.44	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0.48	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0.35	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0.20	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Berdasarkan hasil pada *benchmark* diatas dapat diketahui bahwa menurut 30 responden, aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang mendapat nilai *Bad* pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai *mean* 0,42, aspek Kejelasan (*Perpicuity*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,43, aspek Efisiensi (*Efficiency*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,44, aspek Ketepatan (*Dependability*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,48, aspek Stimulasi (*Stimulation*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,35, dan aspek Kebaruan (*Novelty*) mendapat nilai *Below Average* dengan nilai *mean* 0,20.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang memiliki beberapa kelemahan yang memengaruhi pengalaman pengguna. Berdasarkan analisis menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), aplikasi Pendaftaran Online RSUD Umar Wirahadikusumah Sumedang mendapat nilai *Bad* pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai *mean* 0,42, aspek Kejelasan (*Perpicuity*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,43, aspek Efisiensi (*Efficiency*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,44, aspek Ketepatan (*Dependability*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,48, aspek Stimulasi (*Stimulation*) mendapat nilai *Bad* dengan nilai *mean* 0,35, dan aspek Kebaruan (*Novelty*) mendapat nilai *Below Average* dengan nilai *mean* 0,20. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi masih perlu memerlukan perbaikan pada berbagai aspek untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Adapun beberapa

rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk memberikan layanan agar lebih baik lagi meliputi peningkatan antarmuka yang menarik perhatian pengguna, penyederhanaan alur aplikasi, optimalkan performa aplikasi agar dapat digunakan dengan efisien, serta penambahan beberapa fitur yang lebih inovatif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelesaian jurnal ini. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada pembimbing, keluarga serta rekan-rekan yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan masukan berharga selama proses penulisan. Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR REFERENSI

- AlHafiidh, A., Agung, & Oktadini, N. R. (2023a). Analisis user experience (UX) pada aplikasi game Clash of Clans menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Information System for Educators and Professionals: Journal of Information System*, 8(2), 219. <https://doi.org/10.51211/isbi.v8i2.2694>
- AlHafiidh, A., Agung, & Oktadini, N. R. (2023b). Analisis user experience (UX) pada aplikasi game Clash of Clans menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Information System for Educators and Professionals: Journal of Information System*, 8(2), 219. <https://doi.org/10.51211/isbi.v8i2.2694>
- Ameniar, N. G., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (2022). Evaluasi user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan penerapan Kansei Engineering pada aplikasi Cinepolis Cinemas Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4).
- Ariwanta, I. P. Y. A., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi user experience sistem informasi akademik pada website mahasiswa.pkkb.ac.id menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 363–373.
- Aulia, E. (2024). Analisis user experience aplikasi Twitter menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik dan Science*, 3(1), 31–39.
- Faulina, N., Insani, T. H. N., & Ariani, T. (2024). Tingkat kepuasan pengguna pendaftaran online berbasis website pasien rawat jalan menggunakan metode EUCS di RS Nur Hidayah. *Journal of Health Sciences Leksia (JHSL)*, 2(3), 10–19.
- Fitriani, K., & Voutama, A. (2024). Perancangan UML sistem registrasi pasien pada rumah sakit Bekasi berbasis web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2626–2633. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9527>

- Masruroh, A. A., Juita, R., & Pangaribuan, B. (2023). Analisis kepuasan pengguna pada layanan aplikasi mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 143–155.
- Muflihah, A., Nugraha, B., & Ridha, A. A. (2024). Perancangan user interface dan user experience aplikasi toko kue berbasis mobile menggunakan metode design thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 8049–8057.
- Nurhadi, A., & Indrayuni, E. (2024). Penerapan User Experience Questionnaire (UEQ) pada pengukuran efektivitas aplikasi SatuSehat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11796–11802.
- Sabukunze, I. D., & Arakaza, A. (2021). User experience analysis on mobile application design using User Experience Questionnaire. *Indonesian Journal of Information Systems*, 4(1), 15–26.
- Schrepp, M. (2023). *User experience questionnaire handbook*.
- Silaban, S. D., & Pibriana, D. (2022). Penggunaan model UEQ untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 229–242. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i2.3016>
- Solecha, K., Irnawati, O., & Arifin, Y. T. (2024). Evaluasi aplikasi penerimaan siswa baru (PENEBAR) TK. Anak Bangsa menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Infortech*, 6(2), 113–118.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan evaluasi pengalaman pengguna PaTik Bali dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 217–226.