

Menggunakan Metode UEQ+ Dalam Menganalisis Dan Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Mobile JKN

¹Zulpa salsabila, ²Fandi Halim, ³Ronaldi Damanik, ⁴Talenta Purnama Cinta

^{1,2,3,4} Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

¹zulpa.salsabila@mikroskil.ac.id; ²fandi@mikroskil.ac.id; ³172112131@students.mikroskil.ac.id;

⁴192113734@students.mikroskil.ac.id.

Article Info

Article history:

Received, 2024-10-21

Revised, 2024-11-02

Accepted, 2024-11-18

Kata Kunci:

User Experience,
JKN Mobile,
UEQ+

Keywords:

User Experience,
JKN Mobile,
UEQ +

ABSTRAK

Melalui analisis dan evaluasi pengalaman pengguna ini, kita dapat mengetahui seberapa nilai dari aplikasi *JKN Mobile*, berdasarkan dari penilaian penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire plus (UEQ+)* dimana UEQ+ memiliki keunggulan dapat membuat kuesioner dengan aspek UX yang bisa dipilih sesuai kebutuhan berbagai skala pada produk yang akan dievaluasi. UEQ+ juga menggunakan *Microsoft Excel* dalam menganalisis kuesioner yang didapatkan. Sebagai *Online Questionnaire*, skala yang digunakan dalam UEQ+ tidak lebih dari 6 skala mengingat penting untuk menjaga panjang kuesioner dalam kisaran wajar agar mendapatkan tingkat tanggapan yang wajar. UEQ+ juga memiliki beberapa dimensi pengukuran seperti *Trust, Dependability, Content Quality, Trustworthiness of Content, Efficiency, Clarity, Intuitive Use, Value, dan Usefulness*. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa sebagai jenis aplikasi untuk Medis adalah baik, nilai KPI dari ke 9 skala mendapatkan hasil lebih besar dari nilai standar deviasi yang menunjukkan bahwa *JKN Mobile* dinilai sangat baik oleh responden.

ABSTRACT

Through this user experience analysis and evaluation, we can find out how much the *JKN Mobile* application is worth, based on the assessment of the use of the application. This study uses the *User Experience Questionnaire plus (UEQ +)* method where UEQ + has the advantage of Creating questionnaires with UX aspects that can be selected according to the needs of various scales in the product to be evaluated. UEQ + also uses *Microsoft Excel* to analyze the questionnaires obtained. As an *Online Questionnaire*, the scale used in UEQ + is no more than 6 scales considering that it is important to keep the length of the questionnaire within a reasonable range to get a reasonable response rate. UEQ + also has several measurement dimensions such as *Trust, Dependability, Content Quality, Trustworthiness of Content, Efficiency, Clarity, Intuitive Use, Value, and Usefulness*. The results of this study found that as a type of application for Medical is good, the KPI value of the 9 scales gets results greater than the standard deviation value which indicates that *JKN Mobile* is considered very good by respondents.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Zulpa Salsabila,
Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Mikroskil,
Email: zulpa.salsabila@mikroskil.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam aplikasi *Mobile JKN* terdapat menu peserta, ubah data peserta, ketersediaan tempat tidur, pendaftaran pelayanan, premi, konsultasi dokter, jadwal tindakan operasi, skrining kesehatan, obat yang ditanggung, catatan pembayaran, pendaftaran peserta, pembayaran, riwayat pelayanan, informasi dan pengaduan, info JKN, lokasi dan skrining Mandiri Covid-19. Dikarenakan banyaknya pengguna aplikasi ini kurang lebih 50 juta menurut *Play Store*[1].

Adapun beberapa masalah pada aplikasi *Mobile JKN* yang dapat diukur berdasarkan tanggapan pengguna yang ada di *Play Store* seperti kecepatan response aplikasi dalam memproses yang cukup lama, iklan yang terlalu berlebihan dan jenis iklan yang tidak cocok untuk dilihat oleh segala usia, fitur-fitur yang tidak sebanding dengan biaya yang dibayarkan untuk

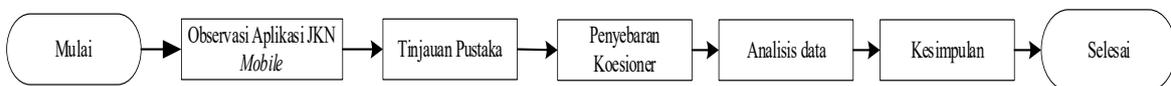
mengakses fiturnya, dan beberapa fitur yang tidak dapat digunakan dengan baik. Aplikasi ini direkomendasikan untuk telepon pintar yang menggunakan system untuk Pengembangan aplikasi BPJS Kesehatan *Mobile* merupakan wujud nyata dari komitmen BPJS Kesehatan dalam memberikan kemudahan akses dan pelayanan yang optimal bagi peserta. Melalui aplikasi ini, peserta dapat mengakses beragam informasi terkait program Jaminan Kesehatan Nasional yang diselenggarakan oleh BPJS Kesehatan secara cepat dan mudah, dimanapun dan kapanpun [2].

UEQ merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur UX. UEQ hanya terdapat 6 skala saja seperti Attractiveness, Perpicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty[3] [4], [5], [6]. Perlu penamabahan skala yang lengkap, maka aplikasi ini menggunakan UEQ+[7]. UEQ+ memiliki keunggulan dapat membuat kuesioner dengan aspek UX yang bisa dipilih sesuai kebutuhan berbagai skala pada produk yang akan dievaluasi. UEQ+ juga menggunakan Microsoft Excel dalam menganalisis kuesioner yang didapatkan. Sebagai Online Questionnaire, skala yang digunakan dalam UEQ+ tidak lebih dari 6 skala mengingat penting untuk menjaga panjang kuesioner dalam kisaran wajar agar mendapatkan tingkat tanggapan yang wajar. UEQ+ juga memiliki beberapa dimensi pengukuran seperti Trust, Dependability, Content Quality, Trustworthiness of Content, Efficiency, Clarity, Intuitive Use, Value, dan Usefulness [8], [9][9] [10]. Dengan menyesuaikan dari beberapa dimensi diatas, maka ditemukan masalah yang akan diteliti seperti : apakah informasi yang ada pada aplikasi JKN bersifat aktual dan dipersiapkan dengan baik, apakah informasi yang diberikan memiliki kualitas yang baik, serta bagaimana kesan User Experience saat menggunakan aplikasi JKN. Penggunaan metode UEQ+ ini merujuk dari beberapa penelitin terdahulu yang telah menggunakan model yang sama beberapa aplikasi.

Pada penelitian Martine Screep dkk. Framework modular yang dapat memanfaatkan dalam mendesain kuesioner UX yang tepat dengan pertanyaan penelitian yang digabungkan untuk membentuk kuesioner konkret [11]. Penelitian Arif Setia Sandi Ariyanto UEQ+ adalah metode evaluasi pengalaman pengguna yang menilai dimensi seperti Efisiensi, Penggunaan Intuitif, Estetika Visual, dan Kepercayaan, yang digunakan dalam studi ini untuk menganalisis aplikasi EVoMu. Kepercayaan adalah faktor yang paling berpengaruh dalam implementasi[12]. Zulpa Salsabila, dkk. UEQ+ adalah metode untuk mengevaluasi pengalaman pengguna, terdiri dari delapan skala untuk menilai berbagai aspek kegunaan dan kepuasan aplikasi. PLN Mobile menerima evaluasi pengalaman pengguna yang positif. Semua skala yang diukur dianggap penting[13]. Alif Syaiful Huda, dkk. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar aspek dianggap penting oleh pengguna, namun ada aspek yang memerlukan perbaikan lebih lanjut, seperti perspicuity dan dependability[14]. Andreas M. Klein, dkk. UEQ+ adalah konsep kuesioner modular yang dirancang untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna, menggabungkan skala baru khusus untuk mengevaluasi komunikasi suara dalam sistem asisten suara. Tiga skala baru untuk komunikasi suara dikembangkan. Skala terintegrasi dengan konsep kuesioner UEQ+[15].

2. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian ini dijelaskan dengan gambar berikut ini:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

1. Observasi Aplikasi JKN Mobile
Tahapan mengamati aplikasi dengan parameter penelitian yang ditentukan dari objek yang akan diteliti yaitu aplikasi JKN Mobile. Karena semakin banyak dan terpenuhinya kepuasan pelanggan pada aplikasi JKN Mobile, maka sangat penting untuk melakukan pengukuran, terutama yang berkaitan dengan aspek pengalaman pengguna.
2. Tinjauan Pustaka
Tahapan mengumpulkan dan memahami semua dasar teori yang digunakan untuk mendukung penelitian berhubungan dengan interaksi manusia dan komputer, *user interface* (UI), *user experience* (UX), dan metode *user experience questionnaire plus* (UEQ+).
3. Penyebaran kuesioner dan Pengumpulan data
Menyebarkan kuesioner kepada paling sedikit 400 responden. Data kuesioner akan diambil dengan mempersilahkan responden mengisi kuesioner yang telah disediakan. Pengambilan data dilakukan untuk menunjang hasil dari analisis. Sampel yang diukur dalam penelitian ini sebanyak minimal 400 responden dengan menggunakan rumus slovin. Karena perilaku dari sebuah populasi tidak dapat diketahui dengan pasti jumlah anggota populasi. Berikut perhitungannya[16] :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

N = Populasi (Jumlah unduhan)

e = Margin of Error 5%

n = Sampel Penelitian

$$x = \frac{50.000.000}{1 + 50.000.000 (0,05^2)} = 399,997$$

4. Analisis hasil

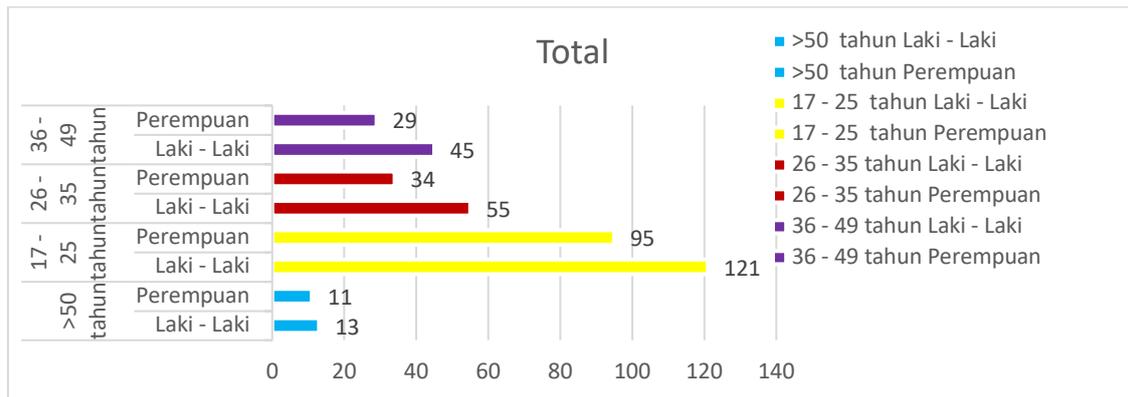
Tahapan ini melakukan analisis data kuesioner untuk mendapatkan respon positif dan negatif dari responden. Pengolahan data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dari setiap aspek. Data dari kuesioner akan dilakukan analisis sesuai dengan *framework* kuesioner UEQ+.

5. Kesimpulan dan Saran

Tahapan membuat kesimpulan dan merekomendasikan masukan-masukan berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisis data agar aplikasi tersebut menjadi lebih baik lagi.

3. HASIL DAN ANALISIS

Adapun demografi dari responden yang telah mengisikan respon dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Usia Yang Sudah Pernah Memakai Aplikasi JKN Mobile

Selanjutnya, untuk hasil mean dan confidence interval untuk setiap skala yang diukur, dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 1. Mean and Confidence Interval per Scale

Scale	Mean	Variance	Std.dev.	N	Confid ence	Confidence Interval
Trust	1.50	3.08	1.75	403	0.17	1.33 - 1.67
Dependability	1.56	2.70	1.64	403	0.16	1.40 - 1.72
Quality of Content	1.61	2.72	1.65	403	0.16	1.45 - 1.77
Trustworthiness of Content	1.62	2.79	1.67	403	0.16	1.46 - 1.79
Efficiency	1.62	2.63	1.62	403	0.16	1.46 - 1.78
Clarity	1.60	2.61	1.61	403	0.16	1.44 - 1.76
Intutive Use	1.67	2.57	1.60	403	0.16	1.51 - 1.82
Value	1.66	2.57	1.60	403	0.16	1.50 - 1.81
Usefulness	1.68	2.55	1.59	403	0.16	1.53 - 1.84

Secara umum, hasil pengukuran menunjukkan bahwa responden memiliki impresi yang positif terhadap aplikasi *JKN Mobile*. Hal ini dapat dilihat pada nilai *mean* dari seluruh skala yang berada pada nilai *positive evaluation* (nilai mean > 0.8). Adapun nilai varian yang ada menunjukkan bahwa terdapat 8 skala berada pada nilai skala sangat baik dan 1 pada skala baik. Hal ini sebagai representasi bahwa tingkat keragaman data keseluruhan skala berada pada nilai yang sangat baik dan dapat diterima

Adapun keterangan hasil per skala adalah sebagai berikut:

- Antara 0- (- 0.8) = Dibawah rata-rata
- Antara -0,8 - (-3) = Tidak Bagus
- Antara 0 - 0,8 = Diatas rata-rata

Berdasarkan nilai *mean* pada Tabel 2 didapatkan interpretasi pengukuran sebagai berikut:

- a. Skala *Trust* memperoleh impresi positif dengan nilai mean 1.50, yang berarti responden merasa aplikasi *JKN Mobile* ini sangat penting, aman, dapat dipercaya, dapat diandalkan, dan juga transparan.
- b. Skala *Dependability* memperoleh impresi positif dengan nilai mean 1.56, yang berarti responden aplikasi *JKN Mobile* ini sangat penting, dapat diprediksi, mendukung, terjamin, dan sesuai harapan.

- c. Skala *Quality of Content* memperoleh impresi positif dengan nilai mean 1.61, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, terbaru, menarik, dipersiapkan dengan baik, dan dapat dipahami.
- d. Skala *Trustworthiness of Content* memperoleh impresi positif dengan nilai mean 1.62, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, berguna, masuk akal, terpercaya, dan akurat.
- e. Skala *Efficiency* memperoleh impresif positif dengan nilai mean 1.62, yang bererati responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, cepat, efisien, praktis, dan terstruktur.
- f. Skala *Clarity* memperoleh impresif positif dengan nilai mean 1.60, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, dikelompokkan dengan baik, terstruktur, terurut, dan teratur.
- g. Skala *Intuitive Use* memperoleh impresif positif dengan nilai mean 1.67, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, mudah, logis, masuk akal, dan menyenangkan.
- h. Skala *Value* memperoleh impresif positif dengan nilai mean 1.66, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, berharga, rapi, nyaman dilihat, dan elegan.
- i. Skala *Usefulness* memperoleh impresif positif dengan nilai mean 1.68, yang berarti responden merasa aplikasi JKN *Mobile* sangat penting, berguna, membantu, menguntungkan, dan bermanfaat.

Untuk tingkat *importance rating* menunjukkan bahwa keseluruhan responden merasa bahwa keseluruhan skala adalah penting. Hal ini ditunjukkan dengan skala *mean* yang berupa *positive evaluation* (nilai mean >0.8). Namun, responden merasa skala terpenting untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik pada pengukuran aplikasi JKN *Mobile*. Seperti halnya pada nilai mean untuk ke 9 skala yang sudah dijelaskan di atas, nilai *variance* pada *importance rating* juga menunjukkan nilai yang baik dan dapat diterima. Hal ini dapat dilihat dari tabel yang menunjukkan 9 skala memiliki nilai *variance* yang sangat baik.

Tabel 2 Importance Rating

Scale	Mean	Variance	Std.dev.	N	Confidence	Confidence	Interval
Trust	1.50	3.08	1.75	403	0.17	1.33	1.67
Dependability	1.56	2.70	1.64	403	0.16	1.40	1.72
Quality of Content	1.61	2.72	1.65	403	0.16	1.45	1.77
Trustworthiness of Content	1.62	2.79	1.67	403	0.16	1.46	1.79
Efficiency	1.62	2.63	1.62	403	0.16	1.46	1.78
Clarity	1.60	2.61	1.61	403	0.16	1.44	1.76
Intuitive Use	1.67	2.57	1.60	403	0.16	1.51	1.82
Value	1.66	2.57	1.60	403	0.16	1.50	1.81
Usefulness	1.68	2.55	1.59	403	0.16	1.53	1.84

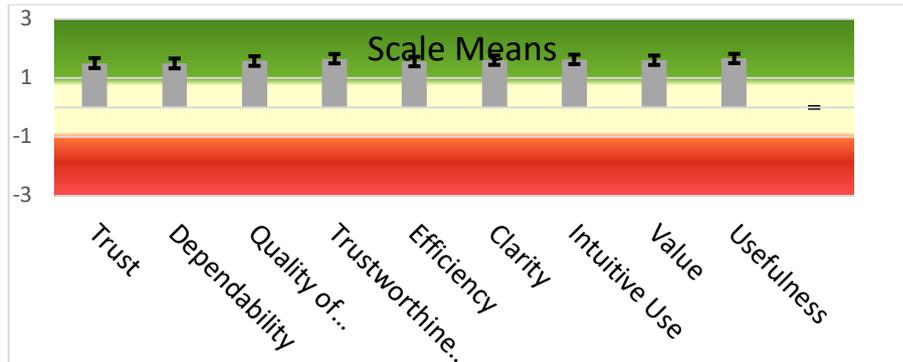
Tabel di bawah menunjukkan nilai skala seluruh item dari 9 skala yang dinilai. Sebagaimana yang dilihat pada tabel 3, hal ini selaras dengan nilai ke 9 skala yang ada yakni *positive evaluation* dengan nilai mean > 0.8. Begitu juga dengan nilai varian yang berada pada nilai yang baik dan dapat diterima.

Tabel 3 Mean and Confidence Interval per Item

Scale	Item Left	Item Right	Mean	Variance	Std.d ev.	N	Confid ence	Confidence Intervall
Trust	insecure	secure	1,50	3,10	1,76	403	0,17	1,32 1,67
	untrustworth	trustworthy	1,56	2,96	1,72	403	0,17	1,39 1,72
	unreliable	reliable	1,48	3,04	1,74	403	0,17	1,31 1,65
	non-transparent	transparent	1,49	2,90	1,70	403	0,17	1,33 1,66
Dependability	unpredictable	predictable	1,45	3,01	1,73	403	0,17	1,28 1,62
	obstructive	supportive	1,47	2,89	1,70	403	0,17	1,31 1,64

	not secure	secure	1,55	2,82	1,68	403	0,16	1,39	1,71
	does not meet expectations	meets expectations	1,49	2,93	1,71	403	0,17	1,32	1,66
Quality of Content	obsolete	up-to-date	1,49	3,14	1,77	403	0,17	1,31	1,66
	not interesting	interesting	1,52	2,93	1,71	403	0,17	1,35	1,69
	poorly prepared	well prepared	1,62	2,65	1,63	403	0,16	1,46	1,78
	incomprehensible	comprehensible	1,67	2,55	1,59	403	0,16	1,52	1,83
Trustworthiness of Content	useless	useful	1,64	2,76	1,66	403	0,16	1,48	1,80
	implausible	plausible	1,67	2,51	1,58	403	0,15	1,52	1,83
	untrustworthy	trustworthy	1,66	2,61	1,61	403	0,16	1,50	1,82
	inaccurate	accurate	1,64	2,67	1,63	403	0,16	1,48	1,80
Efficiency	slow	fast	1,49	2,83	1,68	403	0,16	1,32	1,65
	inefficient	efficient	1,52	2,85	1,69	403	0,16	1,36	1,69
	impractical	practical	1,58	2,70	1,64	403	0,16	1,42	1,74
	cluttered	organized	1,63	2,52	1,59	403	0,15	1,48	1,79
Clarity	poorly grouped	well grouped	1,57	2,71	1,64	403	0,16	1,41	1,73
	unstructured	structured	1,62	2,62	1,62	403	0,16	1,46	1,78
	disordered	ordered	1,62	2,54	1,59	403	0,16	1,46	1,77
	disorganized	organized	1,61	2,70	1,64	403	0,16	1,45	1,77
Intuitive Use	difficult	easy	1,55	2,85	1,69	398	0,17	1,38	1,72
	illogical	logical	1,60	2,77	1,66	403	0,16	1,44	1,76
	not plausible	plausible	1,66	2,70	1,64	403	0,16	1,49	1,82
	inconclusive	conclusive	1,71	2,53	1,59	403	0,16	1,56	1,87
Value	inferior	valuable	1,62	2,74	1,65	403	0,16	1,45	1,78
	not presentable	presentable	1,56	2,77	1,66	403	0,16	1,39	1,72
	tasteless	tasteful	1,62	2,52	1,59	403	0,15	1,47	1,78
	not elegant	tasteful	1,61	2,68	1,64	403	0,16	1,45	1,77
Usefulness	useless	useful	1,61	2,77	1,66	403	0,16	1,45	1,77
	not helpful	helpful	1,66	2,63	1,62	403	0,16	1,50	1,82
	not beneficial	beneficial	1,66	2,50	1,58	403	0,15	1,51	1,82
	not rewarding	rewarding	1,71	2,50	1,58	403	0,15	1,55	1,86

Grafik nilai keseluruhan 9 skala yang diukur mendapatkan *positive evaluation*. Sebagaimana yang dilihat pada gambar di bawah, keseluruhan skala berada pada zona berwarna hijau yang merepresentasikan impresi positif dari responden terkait pengalaman penggunaan aplikasi JKN *Mobile*. Selain itu, untuk *error bar* yang terlihat pada setiap bar yang ada, menunjukkan bahwa jika penelitian yang sama diulang dengan kondisi yang sama, maka hasil yang didapatkan akan memiliki kemungkinan sama dengan rentang hasil sesuai dengan rentang *error* yang ada.



Gambar 5 Scale Means

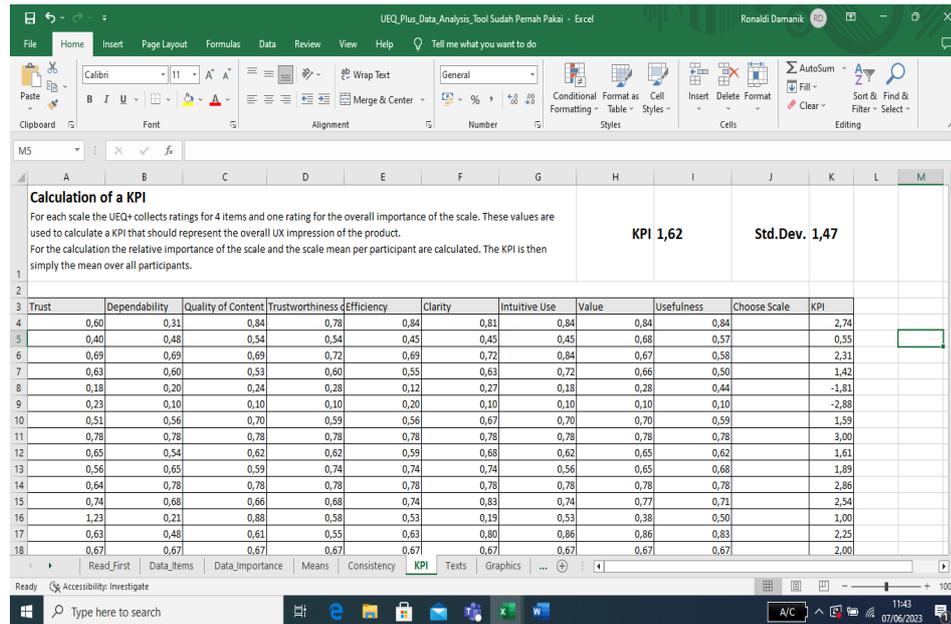
Hal yang sama juga terlihat pada grafik *importance rating*. Grafik *importance rating* menunjukkan bahwa untuk ke 9 skala yang dinilai oleh responden, seluruhnya berada pada tingkat *importance rating* yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa responden merasa bahwa setiap *rating* yang diukur adalah penting sebagai representasi dari keseluruhan kualitas produk yang dalam hal ini adalah aplikasi JKN *Mobile*. Jika dilihat lebih lanjut, *error bars* pada setiap bar yang ada pada grafik juga menunjukkan bahwa jika penelitian dilakukan kembali atau direpetisi dengan kondisi yang sama, maka hasil penelitian yang didapatkan akan mungkin menunjukkan hasil yang sama dengan rentang hasil berada pada rentang *error* yang ada.



Gambar 4. 1 Importance Ratings

Importance Ratings membuat skala dengan singkat dan mengukur seberapa penting nya aplikasi JKN *Mobile* oleh responden. Maka dapat dilihat dari gambar 4.12 yang sudah di jelaskan bahwasanya diatas 0,8. Jadi aplikasi JKN *Mobile* sangat penting.

KPI merupakan suatu nilai kinerja berupa gabungan nilai mean dari seluruh responden untuk keseluruhan skala. Jadi secara keseluruhan, indeks kinerja (KPI) dari aplikasi JKN *Mobile* adalah baik dengan nilai KPI sebesar 1.62 yang lebih besar dari nilai standar deviasi adalah 1.47. jika dilihat Kembali ternyata nilai KPI juga lebih besar dari 0,8. Hal ini merepresentasikan bahwa aplikasi JKN *Mobile*, secara keseluruhan telah memiliki tingkat kepercayaan yang baik, dapat diandalkan, memiliki kualitas konten yang baik dan konten yang dapat dipercaya, jelas, efisien untuk digunakan, bermanfaat dan berguna untuk membantu para pengguna.



Gambar 4. 2 Calculation of a KPI

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari analisis dan evaluasi pengalaman pengguna ini, ditemukan seberapa nilai dari aplikasi JKN Mobile, berdasarkan dari penilaian penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire plus (UEQ+) dimana UEQ+ memiliki keunggulan dapat membuat kuesioner dengan aspek UX yang bisa dipilih sesuai kebutuhan berbagai skala pada produk yang akan dievaluasi. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa sebagai jenis aplikasi untuk Medis adalah baik, nilai KPI dari ke 9 skala mendapatkan hasil lebih besar dari nilai standar deviasi yang menunjukkan bahwa JKN Mobile dinilai sangat baik oleh responden. Pengukuran User Experience menggunakan UEQ+ pada aplikasi JKN Mobile mendapatkan skala mean yang berupa positive evaluation (nilai mean >0.8). Namun, responden merasa skala terpenting untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik pada pengukuran aplikasi JKN Mobile. Seperti halnya pada nilai mean untuk ke 9 skala yang sudah dijelaskan di atas, nilai variance pada importance rating juga menunjukkan nilai yang baik dan dapat diterima. Pengukuran User Experience menggunakan UEQ+ pada aplikasi JKN Mobile mendapatkan grafik importance rating menunjukkan bahwa untuk ke 9 skala yang dinilai oleh responden, seluruhnya berada pada tingkat importance rating yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa responden merasa bahwa setiap rating yang diukur adalah penting sebagai representasi dari keseluruhan kualitas produk yang dalam hal ini adalah aplikasi JKN Mobile. Importance Ratings membuat skala dengan singkat dan mengukur seberapa penting nya aplikasi JKN Mobile oleh responden. Maka dapat dilihat dari gambar 4.12 yang sudah di jelaskan bahwasanya diatas 0,8. Jadi aplikasi JKN Mobile sangat penting.

REFERENSI

- [1] Google Play, “Jumlah Download Aplikasi JKN Mobile,” 2023.
- [2] Admin 2 Kukarpapaer, “Silaturahmi ke Bupati, Kepala BPJS Kukar Perkenalkan Program Mobile JKN.” Accessed: Oct. 19, 2024. [Online]. Available: <https://kukarpaper.com/silaturahmi-ke-bupati-kepala-bpjs-kukar-perkenalkan-program-mobile-jkn/>
- [3] Andreas Hinderks, Martin Schrepp, and Jorg Thomaschewski, “UEQ (User Experience Questionnaire).” Accessed: Oct. 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [4] S. Prasetyaningsih and S. P. N. Muchtar, “Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ,” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, no. 3, pp. 162–170, Sep. 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i3.326.
- [5] F. Silvana, T. Lathif, and M. Suryanto, “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Universitas Wiraraja Menggunakan Metode UEQ,” [Online]. Available: <http://www.ueq-online.org/>
- [6] S. Yehezkiel, R. Marpaung, and N. Nuraeni, “Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *JURNAL SWABUMI*, vol. 11, no. 1, p. 2023, 2023.

- [7] R. A. Agustina and A. Gustalika, “Bulletin of Information Technology (BIT) Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 3, no. 4, pp. 323–331, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.
- [8] Martin Schrepp and Jörg Thomaschewski, “UEQ + (A Modular Extension of the User Experience Questionnaire).” Accessed: Oct. 19, 2024. [Online]. Available: <http://ueqplus.ueq-research.org/>
- [9] A.-L. Meiners, M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “A Benchmark for the UEQ+ Framework: Construction of a Simple Tool to Quickly Interpret UEQ+ KPIs,” *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. In Press, no. In Press, p. 1, 2023, doi: 10.9781/ijimai.2023.05.003.
- [10] Z. Salsabila, F. Halim, A. Febryan First Putra Lumban gaol, and A. Alfredo Hutauruk, “Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi MyPertamina,” *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 4, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i4.13052.
- [11] M. Schrepp, H. Sandkühler, and J. Thomaschewski, “How to create short forms of UEQ+ based questionnaires?,” doi: 10.18420/muc2021-mci-ws01-230.
- [12] A. S. Sandi A, “ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI VOTING BERBASIS FLUTTER: STUDI EVALUASI MENGGUNAKAN UEQ+,” *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 8, no. 1, pp. 72–78, Apr. 2024, doi: 10.46880/jmika.Vol8No1.pp72-78.
- [13] Z. Salsabila, F. Halim, R. Ave Rameyana Berutu, and J. Tua Sinamo, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) 1,” *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, vol. 7, no. 2, pp. 224–233, 2024, doi: 10.36085.
- [14] A. Syaiful Huda, A. H. Muhammad, and T. Hidayat, “User Interface Yang Adaptif Pada Kernwerk Mobile App Berbasis Ekstensi Modular UEQ+,” *BRIDGE: Jurnal publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [15] Andreas M. Klein, Andreas Hinderks, Martin Schrepp, and Jörg Thomaschewski, “Measuring User Experience Quality of Voice Assistants Voice Communication Scales for the UEQ+ Framework,” *Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, vol. 15, pp. 24–27, 2020.
- [16] Danny Prasetyo Hartanto, “Effortlessly Calculate The SlovinUsing The InQuest Calculator Formula.” Accessed: Oct. 19, 2024. [Online]. Available: <https://arenastatistics.com/slovin-inquest-calculator>